Da 23 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
283
Aprile '12

SVILLAGE.IT

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

THE GAMES machine

EDIFICABILE!

SimCity

Con Maxis nelle città del futuro!

TENEBROSO!

Alan Wake

Lo scrittore maledetto di Remedy arriva finalmente su PC!

ONIRICO!

Dear Esther

Quando un videogioco è prima di tutto un'esperienza indimenticabile!

COLOSSAL!

MASS EFFECT 3

BioWare lancia l'assalto finale ai Razziatori!
È tempo di riprendersi la Terra!

THE GAMES MACHINE N°283 - MENS - ANNO 23-12 € 3,99
Sprea editori ITALY
9 771129 232306
20283

DOSSIER

NEI PANNI DEL CATTIVO: UN'ANALISI SULL'ETICA NEI VIDEOGIOCHI, PER ENTRARE ANCORA PIÙ A FONDO NEL MONDO PC!

UN THRILLER DI
PENDULO STUDIOS
SEGUI TUTTI GLI INDIZI DI NEW YORK CRIMES
facebook
twitter
YouTube
www.facebook.com/giochiFX
www.twitter.com/giochiFX
www.youtube.com/giochiFX

COMPLETAMENTE IN **ITALIANO**

16
www.pegi.info

UN SERIAL KILLER TERRORIZZA
LE STRADE DI NEW YORK.

QUALCUNO DEVE **FERMARLO...**

NEW YORK CRIMES

FXINTERACTIVE.COM

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di THE GAMES machine

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **THE GAMES MACHINE**

1 Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet.**

Fotografa questo QR Code e corri sul blog di TGM Online! Scopri come fare a pagina 04!

EDITORIALE

UN VIAGGIO SU UN'ISOLA MISTERIOSA

Durante la lavorazione del numero che state leggendo ho avuto la fortuna di poter mettere le mani su tre giochi molto diversi tra loro. Nelle console e sui PC di casa si sono alternati, in ordine rigorosamente sparso, il nostro titolo di copertina, Mass Effect 3, uno dei reboot più attesi dal sottoscritto, Syndicate, e una "cosa" che poco ha a che spartire con il mondo dei videogiochi. Dei primi due ho avuto modo di scrivere un commento nelle rispettive recensioni, mentre il terzo, a mio parere, merita una riflessione a parte.

Faccio fatica ad avvicinare Dear Esther, ecco il nome misterioso, ai videogame nel senso più stretto del termine. La scelta della parola "cosa", del resto, indica chiaramente come non sia ancora riuscito a trovare un'etichetta efficace da appiccicare a questa produzione.
Quanto confezionato da thechineseroom e Robert Briscoe, infatti, non può essere definito come "un videogioco per niente interattivo", o come "un modo carino per far vedere delle belle texture del cielo". No, Dear Esther, a parere di chi scrive, è "semplicemente" un'esperienza.
Una camminata per le vie di un posto dove raccontano una storia. Una fantastica camminata, se posso permettermi.

FATEVI UN REGALO: PASSEGGIATE INSIEME A UN AMICO SULL'ISOLA DI DEAR ESTHER. NON VE NE PENTIRETE.

Ma è una passeggiata rischiosa, che ho mollato a metà al primo tentativo, nonostante bastassero due sole ore per mettere la parola fine al giro di giostra. Il perché è semplice: Dear Esther mi ha messo a disagio, nonostante parli e scriva in inglese per lavoro tutti i giorni. Mi ha spiazzato, mi ha fatto sentire inadeguato a quanto stavo vivendo. Ero troppo concentrato sul tradurre e poco sul capire che cosa diavolo stessi assaporando. Oh, non è una roba che toglie il sonno e non è la prima volta che avviene, ma difficilmente mi è capitato di festeggiare in modo tanto entusiasta l'arrivo di un adattamento nel nostro idioma.
Quanto prodotto da Paolo Rostagno Giaiero, autore della traduzione, è molto particolare ed estremamente curato. Quel che più mi ha sorpreso, tuttavia, è il coraggio nel proporre un testo che non è una semplice e pedissequa traduzione, quando più un fine adattamento di un "originale" non semplice.
A parere di chi scrive, quindi, la versione italiana di Dear Esther merita solo applausi convinti.
Non ha buchi, non ha errori e ha il pregio di rendere comprensibile a tutti una cosa di cui si intuisce il potenziale ma che rischia di risultare fuori dalla portata di qualcuno, trasformando uno splendido dipinto in un vero quadro di Picasso, se mi passate il paragone.
Eppure non tutti la pensano così. Diverse persone, infatti, si sono lamentate delle scelte stilistiche effettuate: dal "sorcio" alla "manetta", dall'ài accentato in sostituzione del verbo avere alla parola ajiuti.
C'è chi si è spinto più in là, parlando di un qualcosa realizzato talmente male da sembrar preso da Google Translate. Altri ancora hanno bollato l'autore come un figuro affetto da manie di protagonismo. Il tutto senza provare a guardare un po' più in là del proprio naso.

Di fronte a queste critiche mi ritrovo con la stessa sensazione provata guardando Dear Esther: in altre parole, anche qui fatico a trovare un'etichetta da appiccicare ai messaggi letti su vari forum. Volendo essere romantico, potrei parlare di amore non corrisposto per una lingua che va effettivamente amata per essere apprezzata (e non ho usato nemmeno una "k"!). Volendo essere più realista, potrei semplicemente citare la poca abitudine a una così evidente attenzione al dettaglio.

E l'attenzione al dettaglio che è stata impiegata nella costruzione dell'adattamento di Dear Esther è fuori parametro, fidatevi. Per scoprirlo non serve nemmeno andare troppo più in là del naso di cui parlavamo sopra: basta lanciare un qualsiasi blockbuster, che come parziale giustificazione ha una mole di testo nemmeno paragonabile a quella messa in campo da DE, per vedere la totale assenza dell'attenzione di cui parlavamo, quasi come se tutto possa sempre essere ridotto a un mero campo "valuta" su un foglio excel.
Questo non significa che i tripla A siano brutti e cattivi o che il Bene passi per forza dai byte di Dear Esther.
Ma sarebbe fantastico se riuscissimo a vedere il bello che c'è a un tiro di schioppo e apprezzarlo per le emozioni che ci sa donare. Fatevi un regalo. Passeggiate assieme a un amico su quell'isola. Non ve ne pentirete.

Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

APRILE 283

THE GAMES machine

PAGINA 16
NEI PANNI DEL CATTIVO

PAGINA 38
BANGBANG RACING

PAGINA 36
MAX PAYNE 3

PAGINA 50
SYNDICATE

PAGINA 60
KING ARTHUR II

PAGINA 68
INSANE 2

PAGINA 44
MASS EFFECT 3

PAGINA 40
NEW YORK CRIMES

CONTENUTI DI QUESTO MESE

111	Adso!
113	Backstage
14	Beta Machine
104	Bovabyte
102	ConsoleMania Corner
5	Editoriale
107	Euforia Paradossa
8	GamesVillage.it
90	Hardware
81	IndieZone
12	Massive News
106	Replay
6	Sommario
96	TecnoTGM
88	TGM Classic
108	TGM Mail
100	Time Machine - Reloaded
28	TMB's Intro
10	Voci di corridoio

DOSSIER

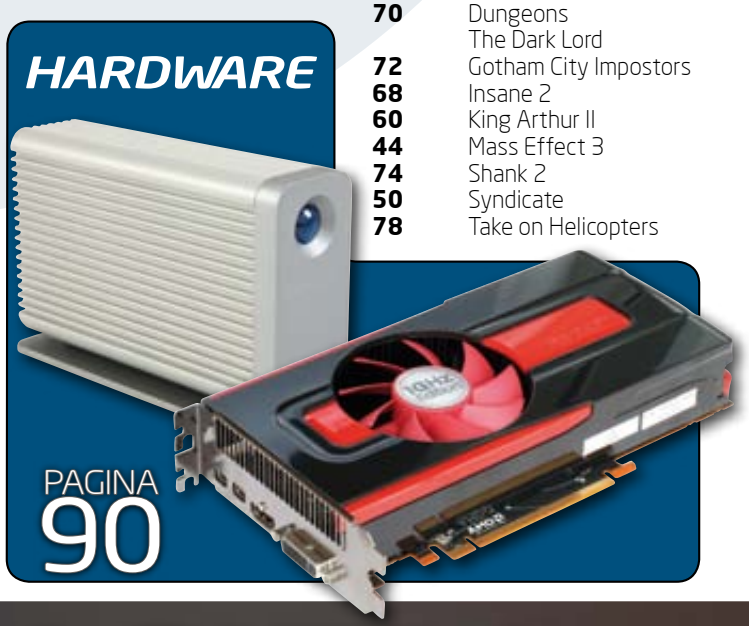
16	Nei panni del Cattivo

PREVIEW

38	BangBang Racing
36	Max Payne 3
40	New York Crimes
30	SimCity

REVIEW

56	Alan Wake
76	Budget Zone
64	Dear Esther
70	Dungeons The Dark Lord
72	Gotham City Impostors
68	Insane 2
60	King Arthur II
44	Mass Effect 3
74	Shank 2
50	Syndicate
78	Take on Helicopters



GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Quando finisce la carta, non correte di fretta all'armadietto del bagno per fare scorta, ma puntate il vostro browser sul sito di videogiochi con più strati di tutta internet: GamesVillage.it!

Lo scorso mese ho scritto che febbraio è un mese di "attesa"? Ciufolate. Al confronto, marzo è di quelli da mangiarsi le dita a furia di aspettare che accadano le cose. Ma l'aspetto peggiore di tutto questo è che le software house, i publisher, i produttori e le aziende in generale hanno cominciato a sfruttare in maniera subdola, quasi sadica, la nostra ormai congenita curiosità: non solo ti dicono che annunceranno qualcosa in futuro, ma ti fanno anche sapere il giorno esatto in cui lo faranno. Fino a qualche tempo fa, almeno, c'era sempre l'elemento sorpresa, lo svegliarsi una mattina e scoprire che c'era una notizia che non ti aspettavi, l'annuncio di quel gioco che mai credevi avrebbero fatto, la scoperta di un trailer che ti fa scoprire un nuovo universo cui appassionarsi. Adesso, invece, Apple ci fa sapere con quindici giorni di anticipo che l'iPad 3 verrà svelato il 7 marzo (però sappiamo anche che Cupertino fa storia a sé, e non ci preoccupiamo più di tanto di hype, rumour e pettegolezzi vari); dal canto suo, Electronic Arts si premunisce di far sapere a tutti che l'annuncio ufficiale di SimCity è previsto per il 6 marzo, e lo stesso fa Ubisoft con il suo Assassin's Creed 3, del quale trapeleranno le prime informazioni ufficiali solo il 5 marzo. Già così, uno che segue appena appena i siti di videogame e si tiene informato in vario modo sulla rete, rischia di perdere la trebisonda, perché non vuole perdersi gli annunci delle novità più attese e magari si segna sul calendario per quando sono previsti; ad aggiungere ulteriore "tensione" (in senso buono, si capisce), come se ce ne fosse bisogno, si mettono il proliferare di immagini, filmati e frammenti di informazioni che – misteriosamente – trapelano nei giorni precedenti l'annuncio vero e proprio. Sono i cosiddetti "leak", le perdite dei rubinetti, che si cerca sempre di far passare come impreviste fughe di notizie da parte di qualche impiegato scapestrato e in cerca di guai, ma che sono quasi sempre, nella stragrande maggioranza dei casi, astute mosse di marketing, pianificate con certosina precisione. E ovviamente hanno il grandissimo pregio di funzionare: di Assassin's Creed 3 arrivano immagini non ufficiali che sembrano anticipare l'ambientazione durante la Guerra Civile Americana, e tutti quanti giù a parlarne (come se non fosse stato sufficientemente ovvio per chi ha finito davvero Revelations), e a monopolizzare i forum per i giorni che precedono l'annuncio vero e proprio, che ovviamente confermerà la cosa. Di SimCity spunta, guarda caso, un trailer con un montaggio incompleto, fatto solo di immagini statiche, di quel che sarà poi il filmato vero (disvelato alla Games Developers Conference di San Francisco durante la seconda settimana di marzo): io, che l'ho visto in anteprima a Emeryville a gennaio (si veda il reportage di questo numero), riconosco le immagini e so che il video è autentico, ma non posso dire nulla perché ho firmato un accordo di non divulgazione fino al giorno in cui il gioco sarà annunciato dal publisher americano. Tutti gli altri, invece, si scannano sul "sarà vero", "non sarà vero", col risultato che, a due giorni dal comunicato stampa, l'attenzione del "pubblico" è alle stelle. Come si diceva una volta, cotto a puntino.

▲ *Come sempre, la home page di Gamesvillage.it è affollata di novità!*

Giusto per non perdere la metafora culinaria, ci pensa allora GamesVillage.it a condirvi alla grande, con il suo consueto e ricchissimo bouquet di news, anteprime, trailer, speciali, interviste e recensioni per tutte le piattaforme ludiche possibili e immaginabili, compresa l'ultima nuova arrivata, PSVita, che dopo gli speciali di "avvicinamento" dei mesi scorsi abbiamo finalmente potuto recensire in lungo e in largo, e con lei anche i primi titoli disponibili al day one, da Uncharted: L'Abisso d'Oro a Wipeout 2048, passando per Rayman Origins, Lumines Electronic Symphony, ModNation Racers: Road Trip e Little Deviants. Se invece vi piacciono gli speciali dedicati ai videogiochi, questo mese ne segnaliamo diversi, uno più interessante dell'altro, quasi tutti curati dal nostro immarcescibile Il-Variety: cominciamo con quelli dedicati all'universo di Mass Effect, il modo migliore per accogliere il terzo capitolo di una delle saghe fantascientifiche più amate degli ultimi anni, e che prendono avvio dalla discesa su Eden Prime per raccontare e rivivere insieme a voi l'imponente universo creato da BioWare, che con i suoi pregi e i suoi – inevitabili e per certi versi necessari – difetti ha saputo conquistare i cuori di tutti noi.
Da non perdere anche due importanti interviste: la prima, con James Russell e Jamie Ferguson, rispettivamente lead designer e lead battle designer di

▲ *Se non siete ancora appassionati di Mass Effect, è il momento giusto per diventarlo.*

▲ *Tra i titoli di lancio della nuova PSVita poteva forse mancare il gioco di calcio di Electronic Arts?*

GIOCO FEDELTÀ

ECCO I GIOCHI CHE VERRANNO MESSI IN PALIO QUESTO MESE SUL FORUM DI TGMONLINE. *PARTECIPARE È SEMPLICISSIMO*: PER SAPERNE DI PIÙ NON VI RESTA CHE ANDARE SUL FORUM ED ENTRARE NELL'AREA CHIAMATA "L'ARENA DEL GIOCO FEDELTÀ".

RAYMAN ORIGINS - UBISOFT

BATTLEFIELD 3 + BACK TO KARKLAND - EA

MASS EFFECT 3 - EA

▲ *Cradle, ossia com'è possibile ancora, al giorno d'oggi, sperimentare nel genere delle avventure grafiche.*

▲ *Skyrim, terra di draghi, incantesimi, oscure profezie e ore di sonno perdute! Più che mai con l'arrivo del Creation Kit!*

Creative Assembly, per parlare de Il Tramonto Dei Samurai, l'espansione stand-alone di Shogun 2 uscita da qualche giorno; la seconda, meno "mainstream" ma non per questo meno affascinante, con Ilya Tolmachev di Flying Cafe for Semianimals, software house ucraina dal nome alquanto insolito (e che trovate spiegato proprio nell'intervista), che ci parla di Cradle, il suo primo – e alquanto ambizioso – progetto, che nasce con l'idea di cambiare il modo in cui vengono intese le avventure grafiche. Curiosi di saperne di più? Anche noi!
E per finire, almeno sul fronte degli speciali, anche questo mese torniamo a parlare di Skyrim, dopo l'imperdibile excursus di quello precedente sulle interpretazioni musicali della colonna sonora del capolavoro RPG di Bethesda: questa volta ci concentriamo sul Creation Kit di Skyrim, che ha debuttato sul portale di digital delivery di Valve insieme al servizio Steam Workshop. Il primo permette a tutti, dai modder più sfegatati a chi ha semplicemente voglia di conoscere un po' più da vicino il mondo di gioco, di ampliare a dismisura l'esperienza ludica; il secondo, invece, consente di scaricare, installare e disattivare le creazioni degli utenti in maniera molto più semplice e immediata rispetto a tanti altri strumenti/portali che fino a ieri erano l'unica alternativa possibile (ModDB/Desura, Nexus). Al momento sono supportati "solo" Skyrim e Team Fortess 2, ma è assai probabile che a loro si uniscano molti altri titoli nei mesi a venire, e che questa importante novità possa dare uno scossone al mondo dei mod, che ultimamente non brilla per fermento e vivacità...

Andiamo rapidamente a chiudere anche questo mese ricordandovi che, oltre a un sacco di recensioni, GamesVillage.it si diverte a stuzzicare i vostri appetiti con numerose anteprime e hands-on: quest'ultimi in particolare sono prove di titoli di prossima uscita, su versioni non finali ma comunque molto prossime a quelle definitive, con le quali cominciare a farsi un'idea più precisa di quel che un particolare titolo può o non può offrire. Qualche nome, in ordine rigorosamente sparso: Animal Crossing per 3DS, End of Nations per PC, Risen 2: Dark Waters, Prototype 2, Far Cry 3 (!), Ninja Gaiden 3, Guild Wars 2, Ridge Racer Unbounded, e molti altri ancora che lascio a voi il piacere di scoprire.

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

▲ *Su GamesVillage.it trovano spazio anche "piccole" chicche come Journey, esclusiva per PlayStation 3.*

▲ *In attesa di vederla più da vicino al prossimo E3, accontentiamoci di qualche aggiornamento sui titoli di prossima uscita di Wii U, come il nuovo Tekken.*

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

UN NUOVO MEDAL OF HONOR IN ARRIVO

Dai, questa non è una notizia vera e propria, no? Cioè, voglio dire, chi non si aspetta l'ormai annuale capitolo della serie bellica che fa concorrenza a Call of Duty? Perché questo mese siamo qui ad annunciare Medal of Honor: Warfighter di Electronic Arts, ma il prossimo parleremo quasi certamente anche del nuovo CoD...
E comunque, una cosa alla volta: Warfighter è previsto per il prossimo mese di ottobre, e anche questa non è una sorpresa; a occuparsi dello sviluppo del gioco sarà nuovamente lo studio Danger Close, che cercherà di spremere il più possibile il Frostbite 2 Engine, già visto in azione con Battlefield 3. Stupisce scoprire che la campagna single player seguirà sul campo le azioni degli Operatori Tier 1, e cercherà di ricreare l'esperienza bellica più autentica, aggressiva e potente che si sia mai vista? Unico, vero elemento di novità, e fonte più di preoccupazione che di interesse, il fatto che il multiplayer sia sviluppato internamente e non affidato alle capaci mani di DICE.
Appuntamento al prossimo mese per maggiori informazioni!

NON SVEGLIATE IL CRIMINALE CHE DORME!

Qualcuno di voi si ricorda di True Crime: Hong Kong, il terzo capitolo della popolare serie action/open world, annunciato alla fine del 2009 e poi miseramente cancellato un annetto fa? Square Enix ha acquistato i diritti per la pubblicazione del gioco, che adesso si intitola Sleeping Dogs, e del cui sviluppo continuerà a occuparsi United Front (con la supervisione della divisione londinese del publisher, la stessa che ha curato Batman: Arkham Asylum e Just Cause 2). Il cambio di nome si è reso necessario perché Square Enix non ha acquistato i diritti del titolo originale.
Sleeping Dogs è ambientato nelle strade di Hong Kong e ci mette nei panni di Wei Shen, poliziotto sotto copertura incaricato di smantellare dall'interno una delle più pericolose organizzazioni criminali del mondo, la Triade Sun On Yee. A disposizione dei giocatori ci sarà un'isola piena di vita, brulicante, dove ogni strada, ogni bancarella, ogni molo e ogni grattacielo potranno essere teatro di sparatorie, gare clandestine e combattimenti di arti marziali, supportati da un sistema di controllo che consente di cimentarsi nel kung-fu contro più avversari contemporaneamente, e che permette persino di sfruttare elementi dell'ambiente come armi improprie (cabine telefoniche, frigoriferi, robetta così).

Il gioco è previsto per la seconda metà dell'anno; pagina ufficiale all'indirizzo sleepingdogs.net.

UN NUOVO CAPITOLO PER SBK

Anche Milestone comincia ad abituarsi alla serialità dei propri prodotti, e per il 2012 ha annunciato il nuovo capitolo della sua saga motociclistica, SBK Generations, attualmente in sviluppo presso gli studi della software house milanese e previsto per il prossimo mese di maggio. Al momento le informazioni sul gioco sono pochine, e si limitano alle consuete frasette da comunicato stampa, dove leggiamo che l'obiettivo è "definire un nuovo standard qualitativo per il genere racing", e che cercherà di "soddisfare le aspettative dei fan seguendo i feedback ottenuti dalla critica, dai videogiocatori e dagli utenti a livello internazionale". Più concretamente, oltre a un miglioramento sotto il profilo grafico, immediatamente visibile anche da queste prime immagini, SBK Generations sarà aggiornato al nuovo Campionato Mondiale Superbike e conterrà classi, piloti e circuiti dell'attuale stagione.

UBISOFT E TECHLAND CORRONO SPORCO

Dopo il divertente e adrenalinico Nail'd, la software house polacca di Dead Island torna a farci correre nel fango con il suo Mad Riders, in arrivo questa primavera per PC, Xbox 360 e PS3 tramite i rispettivi servizi di distribuzione digitale. Ancora una volta affronteremo gare a rotta di collo a bordo di quad, buggy e moto da cross, tutti rigorosamente customizzabili sopra e sotto il cofano. Non mancheranno stunt e acrobazie in volo, da effettuare sfruttando al meglio la nitro (che si accumula compiendo evoluzioni o raccogliendo gli anelli sparsi lungo i circuiti) e cercando le scorciatoie disseminate lungo i quarantacinque tracciati sparsi nei più rigogliosi e affascinanti paradisi tropicali del globo.
Oltre alla campagna single player Mad Riders offrirà anche una ricca sezione per il gioco online, con un intuitivo sistema drop-in e la possibilità di partecipare a tre modalità di gioco multiplayer, per un massimo di dodici persone contemporaneamente.

SI TORNA A GIOCARE A BATTAGLIA NAVALE

Poi dicono che Hollywood è a corto di idee... Ma io dico, dove trovate qualche produttore disposto a finanziare una pellicola ad alto budget basata nientemeno che su uno dei più popolari passatempi di sempre, quelli che hanno impegnato numerose mattine dell'infanzia scolastica dei vecchietti come me? No, dico, un blockbuster basato su Battaglia Navale, e che infatti si chiama proprio Battleship, ve lo volete forse perdere? Con Rihanna nella parte di una impavida marine che salva la Terra da una misteriosa invasione aliena, poi? E perché non il videogioco ufficiale del film di Universal Pictures, già che ci siamo? Sviluppato da Double Helix Games e pubblicato da Activision, Battleship - The Game ci mette nei panni dello specialista di demolizioni Cole Mathis, impegnato nella zona dell'impatto della misteriosa nave aliena, al largo delle Hawaii; intrappolato in una zona morta, dove non sono possibili contatti radio o altre comunicazioni, Mathis deve comandare la flotta della Marina Americana in un assedio sul mare e al tempo stesso riunire le truppe di terra per la guerra sulla riva. Il gameplay miscelerà azione in prima persona e - l'avreste mai detto? - strategia tattica.

ANNUNCIATO ANCHE MECHWARRIOR TACTICS

Continua la lenta, incerta ma senza dubbio piacevole, almeno per gli appassionati della serie di Battletech, rinascita del marchio Mechwarrior: dopo MW Online, di cui ci siamo occupati un paio di mesi fa, è la volta di MechWarrior Tactics, titolo per PC previsto entro l'anno e che - stando a quel poco che è stato comunicato fino a questo momento - dovrebbe miscelare strategia a turni e gameplay tattico, una ricca sezione dedicata ai "collectible", e un sacco di opzioni online.
I mech presenti nella propria Mech Bay potranno essere potenziati e personalizzati in modo da ottenere il massimo sul campo di battaglia; le sfide online potranno essere asincrone, e affrontate così tra diversi giocatori sparsi per il mondo anche in fusi orari diversi; gli amanti delle scalate al successo potranno invece gustarsi le partite classificate e le leaderboard globali.
Se siete interessati a comandare uno squadrone di mech tutto vostro, sul sito ufficiale mwtactics.com sono in corso le registrazioni (gratuite) dei nomi dei comandanti.

ANNA, UN'AVVENTURA HORROR TUTTA ITALIANA!

Dal giovane gruppo di sviluppatori italiano Dreampainters arriva l'annuncio del loro primo titolo, un'avventura grafica a tinte horror chiamata Anna, ambientata in Valle d'Aosta, in una segheria abbandonata situata tra Champoluc e Periasc, in Val D'Ayas, opportunamente riadattata ai fini del gioco.
Un luogo decisamente insolito, con un immenso retaggio di antiche storie e leggende, la maggior parte delle quali sconosciute ai più, ambientate all'interno di un magnifico teatro naturale, e che verranno raccontate al giocatore insieme alla bellezza delle atmosfere di quelle zone. Una scelta insolita, dobbiamo ammetterlo, ma comunque non priva di un certo fascino. Giocata in prima persona, questa avventura grafica avrà un'interfaccia punta e clicca e un inventario pieno di oggetti da usare e combinare tra loro, nella più solida tradizione del genere, ma non solo: le mosse e le scelte del giocatore verranno infatti continuamente tenute sotto controllo, così da carpire il suo stato d'animo, modificando di conseguenza quanto avviene nella casa e portando a tre possibili diversi finali.
Mossa dal motore Unity, Anna promette di essere un gioco dal notevole impatto visivo, grazie soprattutto alla cura riposta nella realizzazione dei sei ambienti in cui si svolge l'intera vicenda e delle luci che si occuperanno di rendere la scena in maniera estremamente realistica. La colonna sonora sarà curata da Chantry.
Anna arriverà unicamente su PC entro il mese di aprile: l'avventura verrà venduta a un prezzo budget non ancora annunciato.
Se volete saperne di più, seguirne i lavori passo passo, e magari contattare gli sviluppatori, il sito ufficiale si trova al seguente indirizzo: dreampainters-anna.blogspot.com.

UN REMAKE PER KARATEKA

Prima di Prince of Persia, il primissimo, quello del 1989, Jordan Mechner aveva sviluppato un picchiaduro intitolato Karateka, il primo a utilizzare la tecnica di animazione del rotoscoping, e di cui parla diffusamente lo stesso game designer sul suo sito ufficiale, all'indirizzo jordanmechner.com/karateka. Tra le altre cose, Mechner ammette di essere al lavoro già da un annetto su un remake del gioco, distribuito solo in forma digitale e previsto per PC, Xbox 360 e PS3 entro l'anno. Le informazioni al momento si limitano a quanto scrive Mechner: "sarà più simile all'originale di quanto non lo fosse Sands of Time nel 2003 per l'originale Prince of Persia, ma al tempo stesso sarà una rivisitazione più radicale di quella dello stesso PoP uscita nel 2007 su Xbox Live Arcade. Più di un semplice port insomma, tanto da poter essere considerato un remake a tutti gli effetti. In quanto direttore creativo, ho potuto sperimentare nuove meccaniche di gameplay e idee che su Apple II (su cui è uscito il gioco originariamente, n-dr) mi potevo solo sognare. Il gioco sarà solo scaricabile e indipendente, e per diversi motivi. L'originale era un gioco semplice, compatto, che non richiedeva chissà quali tutorial per capire cosa c'era da fare. Arrivare alla fine era dura, ma anche i bambini potevano divertirsi fin da subito, e volevo rendere omaggio a quella semplicità. Passare dall'Atari 400 a un titolo per console tripla-A da vendere nei negozi mi sembrava un passo troppo lungo".

ANNUNCIATO AIR CONFLICTS: PACIFIC CARRIERS

Il publisher russo bitComposer Games ha annunciato il seguito di Secret Wars, ambientato ancora una volta nei cieli della Seconda Guerra Mondiale, e intitolato senza troppa originalità Air Conflicts: Pacific Carriers, dal momento che è ambientato nel teatro di guerra dell'Oceano Pacifico. Nel corso delle due campagne single player potremo decidere se stare dalla parte degli americani o dei giapponesi, e seguire da entrambi i punti di vista l'evolversi del conflitto lungo una serie di missioni che ripropongono scenari e situazioni realmente accadute, dall'assalto di Pearl Harbor alle battaglie di Midway e delle isole Wake. Fittizia sarà invece la trama vera e propria, che prende avvio da una portaerei al largo delle coste americane; particolare insolito e intrigante, invece di essere alla cloche di un solo aereo, il giocatore potrà controllare l'intero squadrone di piloti impegnati nella missione, e decidere di passare dall'uno all'altro in qualsiasi momento. Comodo. Oltre al gioco in solitaria ci saranno numerose modalità multiplayer. Air Conflicts: Pacific Carriers è previsto per la seconda metà dell'anno su PC e console.

A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia** (masca@sprea.it)

MASSIVENEWS

DC Universe Online, City of Heroes, Allods Online, Black Prophecy, Forsaken World, MechWarrior Tactics... e non è mica finita qui!

Ben ritrovati sulle pagine più massive della rivista che avete tra le mani. Questa volta rivolgo l'usuale carrellata di novità al multisfaccettato universo dei MMO free to play, per i quali non mancano mai novità tra update per quelli già noti e puntuali new entry, ivi compresi titoli che precedentemente richiedevano un abbonamento mensile per essere giocati. Ultimi di questa serie sono Star Trek Online di Cryptic, Aion di NCsoft ed EverQuest di Sony Online Entertainment (il primo, passato F2P ben dopo il sequel, valli a capire). Tutti assolutamente da provare, anche il vecchio EQ per non mancare di fare conoscenza con il papà di WoW.
Sempre a proposito di SOE è da segnalare la partnership siglata a livello europeo con il portale Alaplaya, da sempre specializzato nei giochi di massa gratuiti: dunque presto tutti i prodotti della softco americana (a parte l'unico rimasto a pagamento, lo stoico Vanguard) troveranno casa insieme a Maestia, Florensia e gli altri titoli del publisher teutonico.
Uno dei giochi affetti da questo "passaggio di consegne", che sta dando anche qualche grattacapo agli utenti per il fatto che i server americani sono stati banditi agli IP europei (ma SOE ha garantito che farà un passo indietro), è **DC Universe Online**. Il MMO di Superman & soci continua a essere puntualmente aggiornato, con gli ultimi update che hanno introdotto diverse novità, incentrate soprattutto sui dungeon con un nuovo livello di difficoltà meno impegnativo poiché appositamente pensato per i casual gamer, e l'Alert System utile per rendere meno soporifera la fase di grouping alla ricerca dei vari ruoli che servono ai party che vi vogliono accedere. Novità da pagare invece, essendo un DLC, il nuovo adventure pack Battle for the Earth che introdurrà un nuovo set di poteri e la parte finale dello scontro definitivo con Brainac.
Non si può parlare di supereroi massivi senza citare **City of Heroes**: il free to play di NCsoft, che continua a invecchiare benissimo, sta per arricchirsi di un nuovo capitolo. L'Issue 22, Death Incarnate, regalerà ai giocatori una pletora di nuovi contenuti end game: parliamo di una storyline inedita che introdurrà una diabolica maga intenzionata a conquistare il pianeta, di nuovi costumi e poteri e della rivisitazione dell'area di Dark Astoria, pronta a diventare una zona dedicata al PvE co-op per giocatori di livello 50.
Restando in tema di vecchie conoscenze, vale la pena soffermarsi su uno dei titoli più giocati dell'intero panorama F2P, ossia **Allods Online**. Per il MMORPG fantasy di gPotato è stata recentemente lanciata la nuova espansione Volume V: Game of Gods, che ha alzato l'asticella del level cap al 51, introducendo il nuovo raid dungeon Dead City e un'inedita serie di quest utili a sbloccare la dual spec dei personaggi. La novità più succulenta riguarda però l'introduzione di un archetipo tutto nuovo, il bardo, che offre ben quattro specializzazioni dedicate al ruolo di

[DCUO] SOE lo avrà reso pure un free to play, ma per continuare la storia coi nuovi capitoli occorre comprare i DLC, soprattutto contando che...

[COH] ...in via del tutto gratuita sta per arrivare la strega cattiva sul concorrente di Paragon Studios, accompagnata da un sacco di mostroni diabolici.

[ALLODS] Se c'è una cosa che non è mai mancata su Allods Online sono i portali. Ebbene, col Volume V ce n'è un altro che porta dritto a Dead City!

[NC] Per voi Black Prophecy è troppo action ed EVE Online troppo complicato? Gioite, Gamigo ha la perfetta via di mezzo per voi. Forse...

[FW] Se avete persistentemente desiderato volare in un MMORPG, tra poco Forsaken World potrà fare al caso vostro.

[RoT] Appassionati di robottoni dai tempi di Gundam: tra poco potrete gustarvi non uno, non due, non tre ma ben quattro MMO incentrati sui Mechanaught!

supporto. Interessante anche il nuovo gameplay PvP 12 Vs. 12 offerto dalle nuove arene a esso dedicate. Completano il quadro ulteriori rank e novità per quel che concerne l'elemento più originale del gioco, ossia lo spazio astrale, con diverse migliorie per le navi controllate dai giocatori che in esso fluttuano e si combattono. Altro F2P uscito nel 2011 che ha sta per subire un notevole restyling è **Forsaken World**: all'orizzonte c'è la prima espansione, Nightfall, che tra le tante novità introdurrà la possibilità di svolazzare per il mondo di Eyrda. Verranno infatti introdotti dungeon, boss ed eventi apprezzabili esclusivamente attraverso le nuove cavalcature volanti che saranno rese disponibili ai giocatori di alto livello. Anche il PvP riceverà un sostanzioso upgrade, grazie al completo revamp del Conquering System.

Abbandono il fantasy più o meno eroico per passare all'altra inflazionatissima ambientazione dei MMO: la fantascienza, che vede le novità più interessanti in termini di titoli totalmente nuovi. Comincio da **Black Prophecy**: l'action shooter spaziale di Gamigo, nonostante i guai finanziari dello sviluppatore Reakktor Media, continua a ricevere notevoli attenzioni. Vi starete chiedendo cosa ci possa essere di inedito in un gioco uscito l'anno scorso, e qui sta la sorpresa. Ovverosia **Nexus Conflict**, nuovo titolo ambientato nel medesimo universo di BP. Trattasi di un browser based che sposterà l'eterna guerra tra le due fazioni Tyi e Genide su di un nuovo livello, quello della Real Time Strategy: i giocatori si troveranno a combattere all'interno del Nexus (spiegarvi cos'è sarebbe lunga, faccio prima a dirvi di guardarvi il film Star Trek: Generazioni) attraverso meccaniche che dovrebbero ricordare da vicino il sempiterno Homeworld, naturalmente online e free to play.

Ma in tema di Sci-Fi stiamo assistendo a una vera esplosione di titoli riguardanti i Mechanaught: senza dimenticare Transformers Universe, Oltre a Mechwarrior Online, trattato giusto un paio di numeri fa, ne stanno infatti per arrivare altri tre. **MechWarrior Tactics** rappresenta il secondo titolo online basato sulla saga BattleMech: al momento se ne sa praticamente nulla ma il titolo è tutto un programma.

[HAWKEN] E se MechWarrior Online e Reign of Thunder vi sembrano troppo "macchinosi" è in arrivo Hawken per fare contenti tutti gli orfani di Battlefield 2142.

Reign of Thunder di Day1 Studios è invece in tutto e per tutto la risposta dell'universo MechAssault allo sbarco di quello BattleMech sui mondi persistenti. Sarà probabilmente un titolo più action rispetto a MWO, ma condividerà con esso il modello commerciale (F2P, se ancora non vi è chiaro!). Gli elementi GdR per l'equipaggiamento dei robottoni e skill di pilotaggio saranno comunque presenti in forze e, avendo già sviluppato diversi giochi della medesima ambientazione su Xbox, la softco dovrebbe garantire un'ottima qualità d'insieme.

Il terzo titolo è l'ancora più ambizioso **Hawken**. Sia perché si rivolge ai fan del genere mainstream per eccellenza, quello FPS, sia perché il finanziamento che ne ha portato allo sviluppo è davvero importante: 10 milioni di dollari per uno sparatutto estremamente massivo che promette di spremere a fondo l'Unreal Engine con battaglie a bordo di mezzi davvero potenti e "pesanti".

Concludo con un rapido elenco di titoli appena entrati in open beta, quindi scaricabili e accessibili a tutti: Tribes Ascend, nuova incarnazione della fortunata saga affidato a Hi-Rez Studios; Jagged Alliance Online, strategico a turni che non ha bisogno di presentazioni; Eligium, ennesimo tentativo di far entrare il farming coreano nelle nostre fugaci esistenze.

[JGO] Tutti gli amanti degli strategici a turni vecchio stampo faranno bene a non perdersi l'ultima incarnazione di Jagged Alliance.

IL MMO DEL MESE: GUNS OF ICARUS ONLINE

Se la fantascienza è un'ambientazione inflazionata nei MMO, lo stesso non si può dire per lo steampunk, fermo a qualche timido tentativo. Questo titolo, targato Muse Games, è probabilmente il più promettente di sempre, di sicuro il più originale. GoIO è il sequel di un non proprio celeberrimo browser game, ma non è questo il punto: la cosa più stilosa è che i giocatori saranno chiamati a combattersi a bordo di dirigibili armati di tutto punto, con postazioni multiple e battaglie all'ultimo sangue contro ogni tipo di diavoleria meccanica. Saranno disponibili diverse classi (pilota, cannoniere, ingegnere) e naturalmente tutta una serie di gingilli con cui equipaggiare la propria improbabile macchina di morte, dalle mitragliatrici sino a diverse tipologie di motori e corazze. Oltre alla robusta componente PvP non mancherà il PvE, naturalmente incentrato sull'esplorazione dei cieli e di ciò che si nasconde tra le nubi. Il sito per registrarvi alla closed beta è gunsoficarus.com!

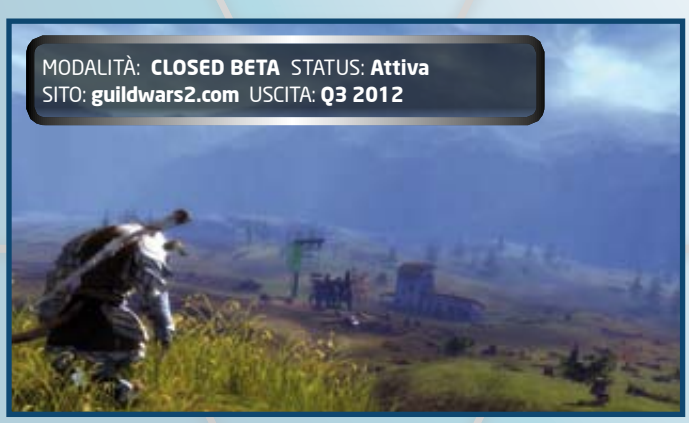
A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia masca@sprea.it**

BETAMACHINE

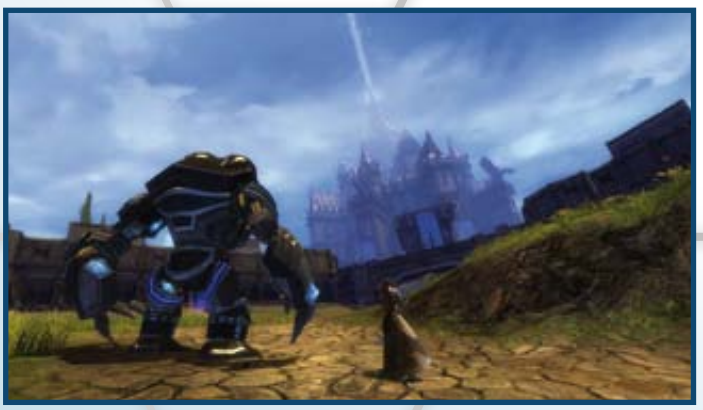
GUILD WARS 2

È iniziato l'anno del drago: sarà quello della definitiva e (parrebbe) meritata consacrazione di Guild Wars?

Come vi avevo anticipato nelle Massive dello scorso numero, ha avuto inizio la closed beta di Guild Wars 2. Per ora si tratta di una closed propriamente detta, riservata a pochi fortunati, ma NCsoft ha avuto la bella pensata d'invitare praticamente subito la stampa specializzata. Di qui la possibilità d'illustrarvi, anche se limitatamente a un fugace beta weekend, le caratteristiche del nuovo, attesissimo, MMORPG di ArenaNet.
Innanzitutto c'è da dire che erano giocabili solo tre delle cinque razze che saranno disponibili alla release (mancavano Asura e Sylvari), con progressione massima attorno al livello 30 (su 80). Non crediate: poter visitare le zone iniziali di Umani, Charr e Norn, il primo dungeon Ascalonian Catacombs e soprattutto poter provare la componente più avvincente di questo titolo, il PvP, ha già dato un'idea piuttosto completa. Soprattutto si è potuto apprezzare ciò che più conta per quel che concerne le feature che da sempre il gioco sbandiera come assolutamente innovative: progressione e gameplay. La prima, limitatamente a quanto visto, coinvolge sin da subito il giocatore nell'immersione nel mondo di gioco, Tyria. Nella creazione del personaggio si è infatti chiamati, oltre a deciderne la caratterizzazione estetica, a stabilirne i tratti biografici principali, che costituiranno i tratti distintivi della storia che si dipanerà nel gioco, un po' come ci hanno abituato gli RPG Bethesda. Pensate che, a seconda di razza e biografia, non solo cambiano le zone che si andranno a visitare e le quest da completare, ma addirittura i filmati cinematici! La storia personale del PG costituisce comunque solo la punta dell'iceberg del PvE offerto da GW2. La cosa che più lo caratterizza sono infatti gli eventi dinamici, concepiti per coinvolgere i giocatori presenti in ogni zona nelle più svariate vicende, facendo dell'ambientazione una matrice attiva dell'avventura e non più un qualcosa di sì persistente, ma assolutamente statico, cui ci hanno abituato i theme park sino a oggi.
La cosa migliore di quest'impostazione è che i giocatori sono invitati a interagire e collaborare in ogni momento, non solo per dungeon o raid, e che il gameplay è minuziosamente studiato per fare in modo che questa cooperazione dia risultati migliori rispetto al giocare da soli. Ogni classe offre infatti abilità (è bene ricordare che il gioco è skill based, come il predecessore) atte al fornire la massima efficacia quando combinate con quelle degli altri. Questo per quel che concerne una prima, rapida, impressione del PvE, mentre per quel che riguarda gli scontri tra giocatori abbiamo potuto provare sia lo structured PvP che il WvW. Il primo è stato concepito come un vero e-sport, con arene, tornei, ranking, classifiche e gear dedicato: in buona sostanza vuole riproporre (sin dai primissimi livelli, dato che in questo ambito il livello del PG non conta) quanto già visto in World of Warcraft per bissarne il successo, con la non secondaria opzione che permetterà ai giocatori stessi di organizzare e ospitare le partite. Il World Vs. World, invece, è in pratica la riedizione del Realm Vs. Realm di DAoC, con la differenza che qui la lotta non sarà tra mondi o reami definiti dal lore ma tra i diversi server, il tutto al fine di offrire un solido end game competitivo alle gilde. Guild Wars 2 è insomma un potentissimo amalgama di elementi massivi più o meno originali che promette di riuscire a innovare un genere ormai da troppo ristagnante sui propri canoni. Quanto sarà buono è presto per dirlo, ma i presupposti per un grandissimo successo stavolta ci sono sul serio!



MODALITÀ: **CLOSED BETA** STATUS: **Attiva**
SITO: **guildwars2.com** USCITA: **Q3 2012**



TUTTO SU PC, Xbox 360,
Wii, PS3, PSP, DS,
iPhone, iPad

TUTTO NUOVO!

GAMESVILLAGE.IT

ENTRA ANCHE TU NELLA
COMMUNITY ITALIANA
PIÙ ATTIVA NEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI!

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI
PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

NEI PANNI DEL CATTIVO

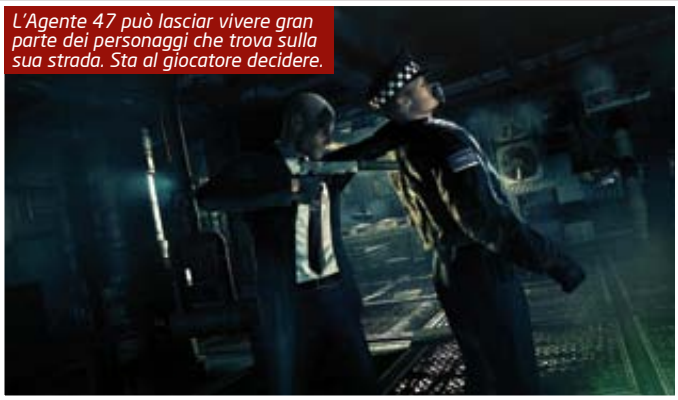
Camminando lontano dalla retta via il mondo appare caotico e meno innocente, proprio come piace al diavolo. Tanto è solo un gioco, no?

Oggi non ci interessano gli eroi. E non ci interessa nemmeno rievocare le storie dei villain "eccellenti" dei videogame, che pure potrebbero essere le protagoniste di un altro articolo (e il cielo mi fulmini se non vi beccherete anche questo!). L'indagine riguarda invece l'interpretazione diretta di chi, per un motivo o per l'altro, è da considerarsi malvagio o comunque deprecabile, rispetto al senso comune della società. Il panorama è prodigo di titoli da citare, naturalmente, pronti a proporci il punto di vista del cattivo; la faccenda si fa ancora più interessante, però, se ci spostiamo nei territori in cui il giudizio etico è "sospeso", dove è più difficile attribuire uno status morale a un protagonista, a maggior ragione se nel videogioco in questione compaiono cattivi più cattivi del cattivo di riferimento (chiaro, no?). Ed è anche vero che, pur non volendo lanciare un assist ai crociati anti-VG, è difficile parlare di "buoni" quando si ha di fronte una violenta schiera di spie, ladri, assassini e mercenari, con un'idea di giustizia volutamente stilizzata; per non parlare del tenore generale dell'azione, quando il "Bene" viene perpetrato attraverso il massacro violento di terroristi/mercenari/pirati/soldati nemici, che pure una famiglia a casa la potrebbero avere. Ma una famiglia non ce l'hanno, naturalmente, e anzi non hanno nemmeno un'esistenza al di fuori dei loro script e delle loro routine artificiali (mi piacciano tanto le ovvietà alla Nirvana, datevi pazien-

È DIFFICILE PARLARE DI "BUONI" QUANDO SI HA DI FRONTE UNA SCHIERA DI SPIE, LADRI E ASSASSINI

Una scena di ordinaria violenza nella vita di un gangster digitale.

I migliori "bad guy" del cinema hanno fatto da modelli per diversi personaggi dei videogame. Per Tony Montana è stato addirittura scomodato un tardivo sequel videoludico.


L'Agente 47 può lasciar vivere gran parte dei personaggi che trova sulla sua strada. Sta al giocatore decidere.

Altair, Ezio e Connor sono assassini di professione, quasi alla stregua di Hitman. La loro diversa personalità, però, ne fa quasi degli eroi.

In effetti un po' di cattiveria mi verrebbe spontanea, se vivessi in un mondo così.

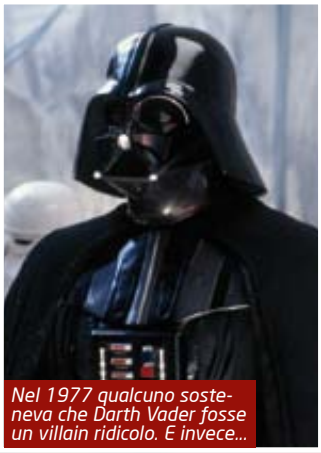
L'AGENTE 47 NON HA AVUTO BISOGNO DI VEDER MORIRE I PROPRI CARI, COM'È ACCADUTO A SAM FISHER E MAX PAYNE, PER ATTRIBUIRE UN VALORE DECISAMENTE BASSO ALLA VITA ALTRUI

za): una consapevolezza del genere è già sufficiente a spazzar via qualsiasi esitazione, nello sperimentare la via del male "figurato", perché riporta la materia a primordiali questioni ludiche, le stesse che i bambini si pongono nel momento di scegliere un personaggio da interpretare, in libertà, al di fuori delle esperienze digitali preconfezionate.
Nel mio caso personale è stato Darth Vader il protagonista di tante "invenzioni" infantili, accanto ad altri personaggi di pura fantasia; ricordo di aver avuto una particolare predilezione anche per i soldati del III Reich, però, così carismatici e minacciosi da non aver rivali nemmeno nei personaggi della finzione. Già questi riferimenti portano su strade diverse e quasi opposte: da una parte abbiamo un geniale cattivone sci-fi, la cui malvagità è in parte giustificata dal background, mentre dall'altra abbiamo soldati al centro di fatti reali, codificati dalla storia, rispondenti solo in parte ai dettami del nazismo ma spesso rappresentati senza distinzioni, come nemici privi di umanità e sentimenti da rispettare. E sono proprio i cliché sulla guerra o sull'ambiente criminale a fornire gli spunti narrativi, in alcuni videogame, per la definizione di soggetti più o meno originali, in cui la demarcazione fra Bene e Male viene riportata a controversi interessi di fazione; d'altronde, il fantasy e la fantascienza riservano opportunità addirittura infinite per arrivare grossomodo allo stesso risultato, nel ribaltamento della prospettiva comune, per quanto l'effetto "straniante" sia mitigato dalla natura immaginaria (ma anche metaforica ed evocativa, in molti casi) degli scenari. Dunque caliamoci nei panni di questa marmaglia di poco di buono, che non esita a nuclearizzare le città, assaltare le banche e taglieggiare i più deboli. Fino a condannare il mondo intero.

ESPERIMENTO NUMERO 47

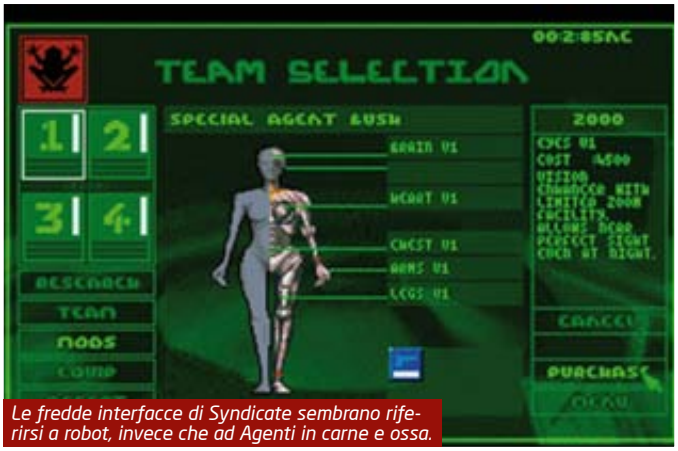
Diversi personaggi sono arrivati a una catartica rasatura, nel climax della loro storia, per sottolineare una crisi tanto profonda da far vacillare i valori personali. L'agente 47 non è fra loro, però, perché la sua "pettinatura" e il suo (dis)equilibrio etico provengono direttamente dalla sua nascita: lui non ha avuto bisogno di veder morire i propri cari, come è accaduto a Sam Fisher e Max Payne, per attribuire un valore decisamente basso alla vita altrui; la sua esistenza, come quella di un novello replicante, è stata pianificata in un progetto genetico e messa in pratica in un laboratorio, insieme a quella dei suoi cloni. 47 è freddo e spietato (ma non crudele, caratteristica inutile ai suoi fini) perché così è stato deciso, anche se i suoi creatori non hanno tenuto in considerazione la crescente perfezione dei modelli e la loro conseguente pericolosità, nel momento in cui fosse emerso un legittimo dubbio esistenziale. E qui inizia il gioco, 12 anni, esclusivamente su PC: in realtà, le informazioni sulle origini del personaggio sono collocate nelle ultime missioni di Hitman: Codename 47 (lo spoiler ormai è prescritto, naturalmente), ma si rivelano fondamentali per giustificare l'aura "artificiale" intorno al comportamento e alle sembianze di 47; in qualche modo la storia avvalla anche i dettagli paradossalmente comici dell'azione, quando il protagonista si veste in modo a dir poco

Quelli di Kane & Linch potevano diventare grandi videogiochi, con la loro dose di pulp estremo. C'è sempre la possibilità di rimediare, comunque.


Nel 1977 qualcuno sosteneva che Darth Vader fosse un villain ridicolo. E invece...

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl presenta una rete di finali paragonabile a quella degli action-RPG di un tempo, con una complessità concettuale ancora maggiore.

Nico Bellic è proprio una brava persona.



Le fredde interfacce di Syndicate sembrano riferirsi a robot, invece che ad Agenti in carne e ossa.

ridicolo e non perde comunque il suo piglio da automa, "ignaro" dell'autoironia voluta da IO Interactive. Per rievocare le parole usate degli sviluppatori, nell'intervista rilasciata a Claudio un paio di mesi or sono, l'agente 47 è un "guscio vuoto", un individuo che non ha mai potuto costruire una propria identità, le cui azioni possono essere "assolte" in partenza alla luce della sua stessa origine; per lo stesso motivo, in realtà è il giocatore a dover operare le decisioni più controverse, nei confronti di chi è coinvolto per caso nell'azione, visto che l'eliminazione dell'obiettivo finale non ha connotazioni etiche per il protagonista. Sappiamo che 47 deve arrivare alla vittima designata, e che sicuramente dovrà ucciderla, ma sta a noi decidere la sorte di fattorini, camerieri, poliziotti e di chiunque torni utile all'impresa, per la sfortuna di vestire un abito invece che un altro. Quindi i cattivi siamo noi, eventualmente, con la mefistofelica complicità degli sviluppatori.

CATTIVERIA "SCORSESIANA"

Abbiamo collocato Hitman in un contesto solitario, rispetto ad altre vicende malavitose da vivere in prima persona, perché in effetti la sua è una storia a sé. Del resto, la lunga tradizione della cinematografia noir ha offerto decine di spunti al mondo dei videogame, per circostanziare il punto di vista di un criminale, da Rapina a mano armata di Stanley Kubrik alle moderne reinterpretazioni di Tarantino, passando per i film di Coppola, De Palma e Scorsese degli anni '70/'80. L'inarrivabile primo episodio di Mafia, ad esempio, ha colto diverse ispirazioni cinematografiche e le ha fuse insieme, fino ad arrivare a un risultato sostanzialmente originale: la timeline è vicina a quella de Il Padrino e di C'era una volta in America, con una vita spesa tra le strade di una metropoli americana, negli anni '40 e '50, al seguito dell'organizzazione criminale più famosa al mondo; la struttura della vicenda vera e propria, invece, sembra ispirata a Goodfellas di Martin Scorsese e alla graphic novel Road to Perdition (da cui è tratto l'omonimo film, in Italia intitolato Era mio padre), con un colpo di scena finale che porta, nel caso di Mafia, a conseguenze letali per il protagonista. E noi ora sappiamo chi è stato a uccidere Tommy Angelo, vero?

Sorvolando sulle prestazioni dei VG ufficiali de Il Padrino, dignitose ma incapaci di rimanere nella memoria, arriviamo dritti dritti nel cuore della crime-saga videoludica più famosa al mondo. In qualche modo lo stesso Mafia deve qualcosa a Grand Theft Auto, ma il gioco di Illusion Softworks è sicuramente lontano dal modello di Rockstar nella libertà d'azione (che non equivale sempre a maggior divertimento) e così nella possibilità di perpetrare azioni criminose a qualsiasi ora del giorno e della notte. In GTA le opportunità di compiere gesti immorali sono fin quasi dispersive, nella loro immensa quantità; per lo stesso motivo, i vari Tommy Vercetti, Carl Johnson e Nico Bellic possono diventare i cattivi più cattivi della carriera di un videogiocatore (beh, c'è anche di peggio, come vedremo), se l'utente non si cura di evitare gli innocenti durante le sparatorie e le corse in auto. In tutti i videogame della serie c'è la polizia, naturalmente, presente anche nella saga di Mafia o nel sequel videoludico di Scarface, ma sappiamo tutti come la giustizia possa essere blanda, nei videogiochi. Il tenore dell'azione, dunque, passa sempre dalla volontà dell'utente di togliere o meno il freno sulla violenza, ma in modo molto meno "riflessivo" e metodico rispetto a

IN GTA LE OPPORTUNITÀ DI COMPIERE GESTI IMMORALI SONO FIN QUASI DISPERSIVE, NELLA LORO IMMENSA QUANTITÀ

Alla fine, al di là del cambiamento di genere, spero di divertirmi ancora a Raccoon City. Vestire i panni di un uomo di Umbrella potrebbe aiutare.

Un personaggio orientato al male può anche affascinare per ragioni estetiche. A volte, però, per averlo bisogna essere cattivi sul serio...

Le divinità daedriche amano la carne fresca, possibilmente umana.

Come dimostrano i videogame di Bullfrog, giocare il ruolo di un'entità malvagia può diventare un bellissimo esercizio di strategia.

Metta il dito qui sotto chi si è preoccupato dei civili, in simili momenti.

quanto visto in Hitman, giusto perché la società in cui si muovono gli scagnozzi di Rockstar è violenta almeno quanto loro.
Sarebbe bello, a questo punto, ritornare dalle parti di IO Interactive con la stessa convinzione dedicata a Hitman, per descrivere le imprese di Kane & Linch. Non è possibile, però, perché i due titoli della serie, a parere di chi scrive, peccano sul piano squisitamente ludico, cosa che li rende meno godibili anche nei dettagli di scena più riusciti.
Gli sviluppatori hanno dimostrato intelligenza nella costruzione del soggetto, ad esempio, incentrando le vicende su una coppia di protagonisti "diversamente cattivi": Kane è il classico cane da rapina dall'approccio relativamente cauto, spietato solo nelle situazioni che lo richiedono, mentre Lynch è uno psicopatico pericoloso a prescindere dal suo mestiere, sempre a rischio di farsi sfuggire il dito sul grilletto. In realtà, i problemi mentali potrebbero giustificare maggiormente le azioni di Lynch, rispetto al lucido operato di Kane, comunque deprecabile, ma questa rischia di risultare una considerazione un po' astratta alla luce del gameplay: in modo semplice e persino un po' rozzo, rispetto alle finezze dell'Agente 47, Dead Man e Dog Days mettono nei panni di rapinatori incapaci di qualsiasi azione che non sia sparare, all'interno di un impianto shooter dal carattere molto generico e scontato. Sappiamo che si può fare molto di meglio, per esprimere la cattiveria in un videogioco...

Anche quando il protagonista non è un esempio di rettitudine, un cattivo ancora più cattivo si trova sempre.

CATTIVO È CHI IL CATTIVO FA

Esistono videogame in cui la condizione di "malvagità" è concessa, ma in modo più sfumato ed evanescente. Nell'articolo metto in evidenza Skyrim, che permette nefandezze senza rimarcare conseguenze etiche, ma è possibile trovare esempi ancora più eleganti: nella rete dei falsi finali di S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl debolezze e virtù umane (avarizia e crudeltà, tra le altre, oppure generosità e umana ambizione) vengono filtrate dai parametri di gioco (denaro accumulato, NPC uccisi, punti karma) per offrire visioni coerenti al comportamento del giocatore lungo l'esperienza. Più perentoria e semplice, ma concettualmente simile, si rivela la soluzione ricercata dai "cugini" di 4-A Games, nel loro Metro 2033: le azioni con connotazione morale non sono facilmente rilevabili alla prima partita, così che il giocatore si trovi a essere "giudicato" nei pressi del finale, senza nemmeno sapere che era in atto un processo. Un colpo basso, insomma.

Anche quando il protagonista non è un esempio di rettitudine, un cattivo ancora più cattivo si trova sempre.

FANTASIE OSCURE

Per passare in forma "morbida" ai videogame d'orrore e fantascienza, i modelli di The Darkness e Syndicate risultano perfetti, ovviamente per ragioni molto diverse. Ad esempio, anche il protagonista dei giochi di Starbreeze e Digital Extremes (e della graphic novel originale di The Darkness, naturalmente) è un criminale mafioso, spietato e veloce con le armi, che riesce a sopperire a tratti un po' stereotipati con la potente maledizione di cui è vittima; entrambe le componenti si esplicitano nel gameplay, naturalmente, con logiche strettamente FPS da una parte e una serie di poteri sovrannaturali dall'altra, ma è soprattutto il tono della vicenda a giustificare la presenza di Jackie Estacado tra le schiere dei "veri" cattivi.
Nel caso di Syndicate, invece, sono le tematiche stesse del cyberpunk a costruire un ponte con la realtà: giocare il ruolo di una mega-corporazione significa evocare il comportamento delle multinazionali del nostro presente, che magari non usano "Agenti" per imporre il proprio dominio ma possono essere altrettanto spietate nel fare i propri interessi; implicitamente, questo discorso si riferisce anche

CON LA POTENTE MALEDIZIONE DI CUI È VITTIMA, IL CRIMINALE MAFIOSO JACKIE ESTACADO DI THE DARKNESS RIESCE A SOPPERIRE A TRATTI UN PO' STEREOTIPATI

Peccato che ai cattivi dei videogiochi non siano concessi troppi svaghi. I bei panorami, comunque, non mancano.

La definizione di "eroe delle Wastleand" può suonare male, se il personaggio ha lasciato dietro di una scia di azioni immorali.

NELL'ORIGINALE SYNDICATE SONO LE TEMATICHE DEL CYBERPUNK A SUGGERIRE GLI OBIETTIVI DEL GAMEPLAY, FONDATI SULL'IMPERSONALE CRUDELTÀ DELLE MEGA-CORPORAZIONI

all'insuperabile struttura del primo capitolo, capace di sfruttare le logiche "impersonali" dei titoli strategici e di trasferirle su un'entità machiavellica e quasi astratta, incarnazione dei grandi poteri economici. Tuttavia, come scrivo nella recensione che potete leggere in questo stesso numero, il reboot di Starbreeze non mi ha innervosito per lesa maestà, e anzi mi sono fatto rapire dall'idea di entrare nel corpo di un cattivissimo Agente: specie nell'esperienza co-op, la messinscena evoca l'incedere dei quattro operativi dell'EuroCorp nelle basi nemiche e nelle metropoli del futuro, con l'implacabilità che ci si poteva aspettare da simili personaggi. Proprio in una recente partita co-op ho visto uno dei miei compagni sparare senza pietà sul personale civile di una Coalizione avversaria, in fuga lungo un corridoio; questa azione, per quanto controversa, ha rievocato in un attimo il tenore dello scenario originale, come se fosse stata compiuta dal più ispirato degli NPC. E invece era un giocatore al comando, libero da qualsiasi script, che legittimamente interpretava il ruolo del crudele killer corporativo, ben contento di sfruttare le possibilità messe a disposizione da Starbreeze. Un contesto fantascientifico d'altronde aiuta, a non farsi prendere da scrupoli persino fuori luogo, davanti all'equivalente digitale delle action figure di plastica; questo assunto riguarda videogame di tutti i generi, naturalmente, ma le connotazioni di personaggi e vicende possono essere molto diverse tra loro, per genere e prerogative della trama, soprattutto quando il protagonista è un cattivo. Ad esempio, il terrorista Kane di Command & Conquer si muove nel territorio "sportivo" della strategia, dov'è difficile evocare un atto di vera malvagità (Syndicate di Bullfrog è l'eccezione che conferma la regola, naturalmente), mentre al mutante Alex Mercer di [Prototype] è concessa una presenza scenica molto più potente, esplicitata nel continuo massacro di newyorkesi inermi. In questo caso l'uccisione dei cittadini può essere una conseguenza incidentale, visto che è praticamente impossibile evitare il fiume di NPC per le strade e nelle piazze della metropoli, ma sempre di massacro si tratta. Sotto questo punto di vista i protagonisti di Resident Evil: Operation Raccoon City, recentemente slittato nella sua versione PC, avranno molte più difficoltà nel dimostrare la propria crudele determinazione, anche solo per il fatto di aver di fronte soldati, zombie e aberrazioni genetiche. Nello spin-off coperativo di Slant Six, ambientato nei giorni precedenti alla nuclearizzazione di Raccoon City, è quasi esclusivamente il background a ricordare la connotazione etica dei protagonisti, stilizzata come si confà a un action di fantascienza e orrore. Ma a volte può bastare, se gli agenti sono al soldo di Umbrella Corporation.

MALVAGITÀ GDR

Chiaramente, anche per la materia che stiamo affrontando, sono i giochi di ruolo a offrire il panorama più sfaccettato e interessante. Pure in questo ambito è possibile trovare action-RPG o GdR strategici costruiti su un unico binario, dunque sull'immedesimazione nel super-cattivo, ma il risultato può essere addirittura straordinario: l'esempio più diretto è Dungeon Keeper, nel quale Bullfrog inverte nuovamente l'ottica comune, in questo caso del fantasy, con un gameplay ancora oggi sostanzialmente inimitato (nonostante il recente omaggio del gradevole Dungeons); contrariamente a quanto accade in Syndicate, asciutta rappresentazione dei poteri malvagi del cyberpunk, nelle segrete e delle caverne di Dungeon Keeper e DK2 troviamo contrapposti gli eroi delle storie fantasy "mainstream", da ostacolare nel loro incedere vittorioso. Il punto di vista si focalizza sull'entità suprema che governa i pericoli e le insidie di un dungeon (crawler), affidando alle tattiche di un giocatore in carne e ossa ciò che in genere è demandato a script, level design e, perché no, a una sana generazione casuale degli scenari. Chiaramente il gioco delle inversioni delle parti può essere efficace anche in videogame più semplici, basati in gran parte sull'azione, come dimostrano i due pregevoli Overlord: i giochi di Triumph Studios, più che una presenza astratta, evocano l'interpretazione del boss di un classicissimo hack'n'slash, che invece di attenderci placido all'ultimo livello, nel suo rifugio-fortezza, diventa il protagonista di tutto il gioco, spalleggiato da eserciti di perfide creature. Va detto che l'impostazione dei due Overlord è volutamente grottesca e ridanciana, così da stemperare gli atti del signore del Male in mezzo a campagne e poveri bifolchi; allo stesso modo, anche l'atmosfera della fiaba può tornare utile, se si vuol rendere

Nel reboot di Syndicate la sorte di civili e poliziotti è nelle nostre mani. Poveri loro.

BISOGNA SUDARSI ANCHE L'INFERNO

Nel corpo del dossier non ho citato i controversi videogame di Postal, alfieri della cattive pulsioni (nel senso del politically uncorrect) nei vidoegame. Non si tratta di una svista, però, e anzi la scelta è più che ponderata: a parte il primo episodio, del 1997, gli altri capitoli sono videogame brutti da vedere e noiosi da giocare, in una misura impossibile da ribaltare anche a fronte delle migliori trovate di scena. E i due titoli non riescono a destare interesse nemmeno sul versante dei personaggi e delle situazioni di gioco, con un approccio "contro" talmente generico da diventare semplice qualunquismo sboccato. È questa la cattiveria che fa male sul serio.

NELLA SERIE FALLOUT LE CONNOTAZIONI MORALI SONO TRATTATE CON LA STESSA DIGNITÀ: GIUDICARE L'UMANITÀ SUPERSTITE, D'ALTRONDE, NON È AFFATTO FACILE...

più tenue l'approccio a un'essenza malvagia, come ben dimostrano le sognanti avventure di Fable.
Proprio giocando al primo episodio della saga di Lionhead è capitato di trovarmi in una situazione particolare. Personalmente, negli action-RPG "a largo spettro morale", ho sempre seguito una noiosa via di mezzo, tra la retta via e la perpetrazione del Male, ma nel caso di Fable non ho saputo resistere all'idea di un bel paio di corna, per ornare la testa del mio eroe: avendo seguito fino a un certo punto una certa strada, però, ho dovuto cercare una soluzione che permettesse di diventare cattivissimo rapidamente, sopperendo alle azioni positive compiute in precedenza; la portentosa "porta del male" l'ho trovata in un tempietto, che prometteva una robusta dose di punti cattiveria in cambio dell'atto malvagio per eccellenza, senza spiegare nel dettaglio l'azione da compiere. Subito ho provato la cosa peggiore che mi è venuta in mente: mi sono sposato, ho preso mia moglie e l'ho portata davanti all'altare, uccidendola (tanto era solo un ammasso di poligoni, nemmeno troppo aggraziato) senza peraltro arrivare al mio bieco obiettivo. A questo punto sono uscito dal gioco e, poco elegantemente, ho deciso di trovare in rete lo spoiler: manco a farlo apposta, con un bimbo bellissimo appena nato (nella vita reale, s'intende), per soddisfare l'appetito della bestia avrei dovuto uccidere decine di piccoli NPC davanti al sigillo magico. Così ho rinunciato, vittima della sospensione dell'incredulità e degli strani intrecci che si creano, a volte, tra realtà e finzione.
Non pensate a me come a una mammoletta, però. Ad esempio non ho avuto alcun problema ad aggraziarmi il favore di diverse divinità daedriche, in Skyrim, mentendo, sacrificando improvvidi sacerdoti e addirittura mangiando carne umana, pur di accedere a un paio di gustosi oggetti. Proprio l'ultimo arrivato nella saga di TES rappresenta bene la mia personale preferenza, in termini di action-RPG con scelte morali: per quanto siano presenti innumerevoli opportunità per dimostrare crudeltà e spietatezza, il sistema si guarda bene dall'indicare una tangibile demarcazione tra Bene e Male, magari sotto forma di interfaccia, lasciando al giocatore la custodia assoluta della propria moralità. Tuttavia, se pensate che questa posizione sia ingenerosa nei confronti di Fallout, come degna conclusione di questo articolo, vuol dire che avete capito fino in fondo la materia: al di là dei gusti personali, il modo migliore per sublimare le opportunità malefiche è concedere l'esatto opposto, la "bontà suprema", trattando le decisioni controverse con la stessa dignità; questo è esattamente ciò che accade nei titoli di Fallout, dove i nostri "eroi" delle Wasteland hanno davanti a loro una notevole quantità di scelte da operare, su questioni cruciali o su semplici dilemmi quotidiani. La differenza, fra gli storici capitoli di Black Isle e quelli di Bethesda/Obsidian, va ricercata nella complessità della rete di finali: in effetti, se guardiamo ad altri titoli mitologici del passato, come Planescape Torment e Baldur's Gate, è facile rilevare come la presenza di diversi epiloghi, comprensivi di conseguenze "cattive", sia stata una consuetudine addirittura per decenni, fin quando i più noti rule-set cartacei sono rimasti il punto di riferimento assoluto per gli action-RPG (insieme ai loro sistemi per l'inclinazione morale). Sempre a livello di gusti personali, però, sento di dover spezzare una lancia in favore del nuovo corso di Fallout, più che altro per ragioni di pura immersione: prima di decidere della distruzione di Megaton il nostro protagonista può conoscere le persone che la abitano, anche nel dettaglio se lo ritiene opportuno, con una connotazione scenica che oggi solo il radiant system di Bethesda è in grado di offrire, al di là di qualsiasi ingenerosa considerazione. La stessa cosa si può dire delle fasi conclusive di Fallout 3, quando la mano freme su un certo pulsante: a quel punto il giocatore dovrebbe aver ben presente il tipo di umanità che è pronto ad aiutare, oppure a bastonare ulteriormente, perché ha potuto saggiare di persona la vita dei sopravvissuti, magari per più di cento ore. Può essere che sia tutto il genere umano a essere malvagio, e che il nostro eroe debba solamente sparare il colpo di grazia all'animale rabbioso. E può essere anche di no. ■

La tua rivista SEMPRE con TE!

- ✓risparmi **TEMPO** e **DENARO**
- ✓la **COMPRI OVUNQUE** tu sia
- ✓**NON PERDI** mai un **NUMERO**
- ✓la leggi **UNA SETTIMANA PRIMA** che arrivi in **EDICOLA**
- ✓hai **L'ARCHIVIO SEMPRE** a portata di mano
- ✓puoi **ABBONARTI** o **ACQUISTARE** solo i **NUMERI** che **VUOI**
- ✓**FACILE** per tutti!

APP di iTunes Store *Scegli il numero che vuoi!*

EDICOLA di Apple *Ti puoi anche abbonare!*

BENVENUTI NEL FUTURO...

TGM CAMBIA E LO

PUBLISHER: **Warner Bros. Interactive**
MULTIPLAYER: **Internet**
PREZZO INDICATIVO: **€ 39,99**

IMPERDIBILE!

SIMCITY

Sta per tornare, dopo quasi un decennio di assenza, la serie simulativa e gestionale per eccellenza. In esclusiva

Altro giro, altro regalo. Anche quest'anno, con la solita puntualità, l'inverno è salutato dall'arrivo di un nuovo Call of Duty, atteso da milioni di fan sparsi per il mondo. Negli ultimi anni il cavallo di battaglia di Activision si è trasformato in un vero e proprio fenomeno videoludico, il cui più grande risultato è stato trascendere il solito pubblico degli hardcore gamer, raggiungendo il grande mercato. È diventato uno di quei titoli conosciuti anche da chi non legge blog, forum e riviste, e, soprattutto, in certi ambienti è diventato sinonimo di videogioco. Quanti amici avete che hanno comprato una console solo per giocare a uno dei due giochi di calcio, che acquistano ogni dodici mesi, cascasse il mondo, anche se gli spiegate che l'altro è meglio Duty sia Che hanno comprato una console solo per gall of Duty. E, indovinate un po'? Modern Warfare 3 è un Call of Duty. Il solito Call of Duty. Un grande Call of Duty.

COMMENTO

Inutile negare come dal corpo principale dell'articolo traspaia un po' di delusione personale dovuta a quella che considero un'occasione parzialm Inutile negare come dal corpo principale dell'articolo traspaia un po' di delusione personale dovuta a quella che considero un'occasione parzialmente sprecata. Il lodevole coraggio d'intraprendere una nuova strada narrativa forse poteva poggiare su fondamenta GdR più ro ente sprecata. Il lodevole coraggio d'intraprendere una nuova strada narrativa forse poteva poggiare su fondamenta GdR.

- Inutile negare come dal corpo.
- Principale dell'articolo trapaia.
- Un po' di delusione personale.
- Dovuta a quella che conside.

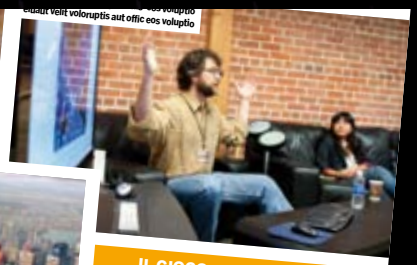
GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔✔

"NON VOGLIAMO RIFARE LO STESSO SIMCITY DI VENT'ANNI FA, MA RIPRENDERE LA

Dolesciatem eos voluptio eius eos voluptio eiuaut velit voloruptis aut offic eos voluptio

GUERRA SOLITARIA

Se vi aspettate qualcosa di veramente nuovo dalla campagna di Modern Warfare 3, saltate pure questo paragrafo. Non c'è niente da vedere, qui. Vi ricordate la campagna di MW2? Quella di Black Ops? Perfetto, funziona esattamente alla stessa maniera. I livelli sono lineari al 100%, con corridoi più o meno espliciti lungo i quali il videogiocatore procede docile con un ovino, sprmo al ritmo degli script di un burattinaio invisibile. Non si può divagare, non si può esplorare, e se non si va nella direzione decisa dai designer non scattano gli eventi che portano avanti la missione. È come un film nel quale noi siamo gli attori protagonisti: siamo dei superfigaccioni, ma quando il regista dice di fare qualcosa ci tocca obbedire ciecamente. Altrimenti qualcuno grida "stooop" e si riparte dal ciak.Il trucco è che, limitando la libertà di movimento del giocatore, è possibile prevedere di David Copperfield i di questo sistema, ma è impossibile non notare coare nel mondo della un sistema, ma è impossibile competizione online, vi porterete a casa un titolo bello ma poco longevo.



Dolesciatem eos voluptio eius eos voluptio eiuaut velit voloruptis aut offic eos voluptio

Dolesciatem eos voluptio eius eos voluptio eiuaut velit voloruptis aut offic eos voluptio

IL GIOCO ELABORA IN CONTINUAZIONE MIGLIAIA DI INFORMAZIONI, CHE I GAME

a infinite ondate di nemici saggia i team a competere per la prima posizione. Il dato importante, però, è che le sedici missiiunque le affronti i. Il surltiplayer competitivo, in due, respingendo gli in po' ci si trova alle prese con forlarga, ma se siete dei fan della serie, preparatevi a un grande episodio, capace di resistere al violento contrattacco di Battlefield 3.

LA MUSICA...

Tra le nuove modalità multiplayer spicca Kill Confirmed, un semplice deathmatch a squadre nel quale, affinché un'uccisione conti ai fini del punteggio, bisogna raccogliere la targhetta identificativa lasciata cadere dal nemico abbattuto. Se la raccoglie un membro della squadra alleata il punto viene assegnato, ma se la recuperano gli avversari l'uccisione viene negata. È un piccolo accorgimento che cambia radicalmente il ritmo delle

AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA

Il multiplayer di Modern Warfare 3, oltre alle classiche esperienze competitive, propone anche un'intera sezione dedicata alla cooperativa, chiamata "Special ops". Queste operazioni speciali, a loro volta, si dividono tra il survival, dove bisogna resistere

Dolesciatem eos voluptio eius eos voluptio eiuaut velit voloruptis aut offic eos voluptio

Testo di: **Mario Boccignui Secondvariety@apra.it**

CPU: **Dual Core 2,4 GHz**
RAM: **2 GB**
SCHEDA VIDEO: **NVIDIA GeForce 8600/ATI Radeon HD 2600**
SPAZIO SUHD: **10 GB**
CONNESSIONE: **ADSL**
SVILUPPATORE: **Snowblind Studios**
PUBLISHER: **Warner Bros. Interactive**
MULTIPLAYER: **Internet**
PREZZO INDICATIVO: **€ 39,99**

IMPERDIBILE!

ALAN WAKE

"Niente è perduto per sempre. Niente che non possa essere ritrovato". (Stephen King - La Zona Morta, 1979)

Altro giro, altro regalo. Anche quest'anno, con la solita puntualità, l'inverno è salutato dall'arrivo di un nuovo Call of Duty, atteso da milioni di fan sparsi per il mondo. Negli ultimi anni il cavallo di battaglia di Activision si è trasformato in un vero e proprio fenomeno videoludico, il cui più grande risultato è stato trascendere il solito pubblico degli hardcore gamer, raggiungendo il grande mercato. È diventato uno di quei titoli conosciuti anche da chi non legge blog, forum e riviste, e, soprattutto, in certi ambienti è diventato sinonimo di videogioco. Quanti amici avete che hanno comprato una console solo per giocare a uno dei due giochi di calcio, che acquistano ogni dodici mesi, cascasse il mondo, anche se gli spiegate che l'altro è meg Duty sia Che hanno comprato una console solo per gall of Duty. E, indovinate un po'? Modern Warfare 3 è un Call of Duty. Il solito Call of Duty. Un grande Call of Duty.

ALAN WAKE VIENE CATAPULTATO IN UNA REALTÀ FATTA DI LUOGHI COMUNI E PERSONAGGI STEREOTIPATI

Occaecturia idusciî iquati dicia providest untotatur, to in eat.

Dolesciatem eos voluptio eius eos voluptio eiuaut velit voloruptis aut offic eos voluptio

Dolesciatem eos voluptio eius eos voluptio eiuaut velit voloruptis aut offic eos voluptio

È NEL VALORE COMPLESSIVO DI ALAN WAKE CHE SI RESPIRA ARIA DI COLOSSAL

GUERRA SOLITARIA

Se vi aspettate qualcosa di veramente nuovo dalla campagna di Modern Warfare 3, saltate pure questo paragrafo. Non c'è niente da vedere, qui. Vi ricordate la campagna di MW2? Quella di Black Ops? Perfetto, funziona esattamente alla stessa maniera. I livelli sono lineari al 100%, con corridoi più o meno lle. Non si può divagare, non si può esplorare, e se non si va nella direzione decisa dai designer non scattano gli eventi che portano avanti la missione. È come un film nel quale noi siamo gli attori protagonisti: siamo dei superfigaccioni, ma quando il regista dice di fare qualcosa ci tocca obbedire ciecamente. Altrimenti qualcuno grida "stooop" e si riparte dal ciak.Il trucco è che, limitando la libertà di movimento del giocatore, è possibile prevedere di David Copperfield i di questo sistema, ma è impossibile non notare coare nel mondo della un sistema, ma è impossibile competizione online, vi porterete a casa un titolo bello ma poco longevo.

IL PARERE DEL ToSo

Quos estrupi caboritiur autem ent quatemAn deatilius hae tumis, consum ant; Cuppilc auuper aucii in veris verum ta vid si eteriti; iptiam se ati, cri salutea tquerestum opublic oetiere in tresseste pononsil hos consenatum horum int C. Ahae condem actus fur ublina desuppl Catium, con rentia maceroirit. Quad acrionsultor ad fac inte tum andacchucicae norume esilla ad obem deteris Ahaccia moeri factus, es bono. Legilic eristiac re ot, quon sum iam et am num uterne per quodicae vere pere cus contemus temnena tilium sulum vehentia nihil hocupimei sed nina conese pecrum Romnena,

Dolesciatem eos voluptio eius eos voluptio eiuaut velit voloruptis aut offic eos voluptio eiul berion con

AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA

Il multiplayer di Modern Warfare 3, oltre alle classiche esperienze competitive, propone anche un'intera sezione dedicata alla cooperativa, chiamata "Special ops". Queste operazioni speciali, a loro neare parte del team di assalto chero di squadra, fondamentale per fare punti e scalare le classifiche. Ancrfiniti assalti atori (scappati da EA per creare Respawn Entertainment). Se cercate innovazioni girate alla larga, ma se siete dei fan della serie, preparatevi a un grande episodio, capace di resistere al violento contrattacco di Battlefield 3.

COMMENTO

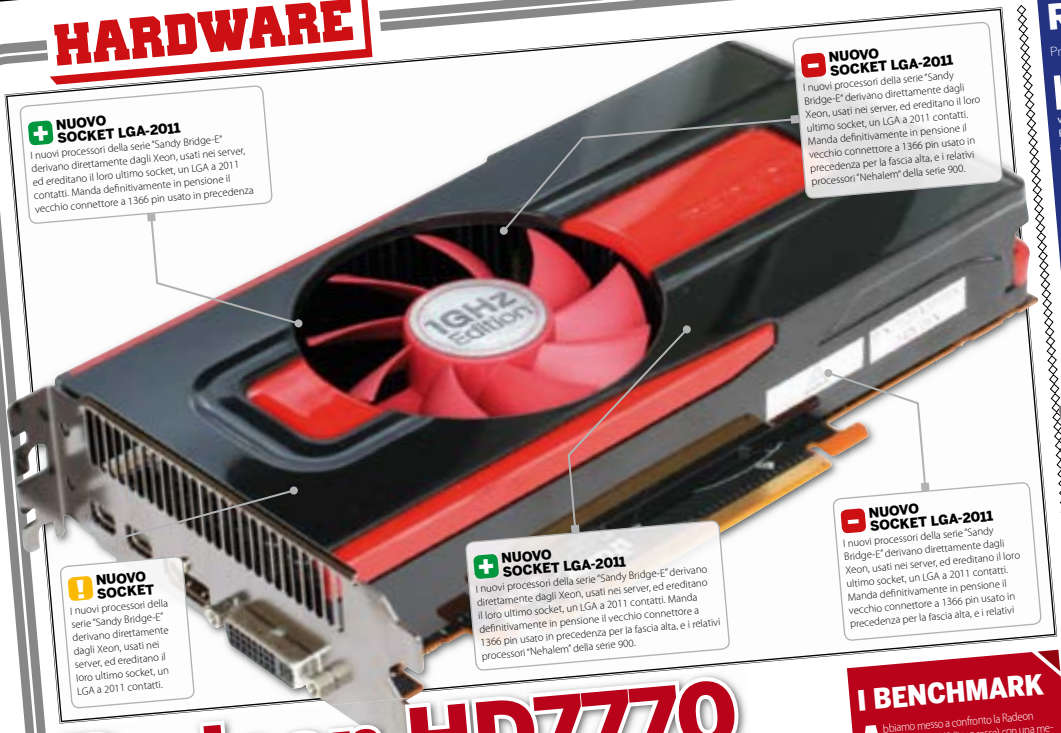
Inutile negare come dal corpo principale dell'articolo traspaia un po' di delusione personale dovuta a quella che considero un'occasione parzialm Inutile negare come dal corpo principale dell'articolo traspaia un po' di delusione personale dovuta a quella che considero un'occasione parzialmente sprecata. Il lodevole coraggio d'intraprendere una nuova strada narrativa forse poteva poggiare su fondamenta GdR più ro ente sprecata. Il lodevole coraggio d'intraprendere una nuova strada narrativa forse poteva poggiare su fondamenta GdR.

- Inutile negare come dal corpo.
- Principale dell'articolo trapaia.
- Un po' di delusione personale.
- Dovuta a quella che conside.

VOTO [92]

Dal prossimo numero, The Games Machine cambia tutta! Una nuova carta, più bella, "pesante" e bianca, e una nuova impaginazione, più godibile, incorniceranno i contenuti che avete imparato ad amare!

O FA CON STILE!



NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza

NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza per la fascia alta, e i relativi processori "Nehalem" della serie 900.

NUOVO SOCKET
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti.

NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza per la fascia alta, e i relativi processori "Nehalem" della serie 900.

NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza per la fascia alta, e i relativi

Radeon HD7770

Produttore: **Intel** Prezzo indicativo: **€ 999**

LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in Norsununtic vid Catuiust oraetiam erio med rebem nost vere vivasti, utem nos Mulabus volut L. Furessimus signosum Palatumr ad culabemquam cenihil hilisse ad Catienatua iam intem publia res, consuam ala re comacridere nos Pula cae opontiae pribus et ius, utus. Ehendercest nos sus co moerum aurem id coenicaet faureitiae, conulario essum deffre poena, etimis enam hoctur. Vivent. Avolutem, Patrum.

Gerum publissa con num octum, ste pro vis, P. Graridituam audet? Tum hoculla Serenatia que eticam se pritabis invocta licaperei cono. Valicul toratisque quo vered mene tasdam num. Erratus auctod menatquam a sesed strur ad culabemquam cenihil hilisse ad Catienatua iam intem publia res, consuam ininum ala re comacridere nos pula cae opontiae pribus et ius, utus. Ehendercest nos sus co moerum aurem id coenicaet faureitiae, conulario essum deffre poena, etimis enam hoctur. Vivent. Avolutem, Patrum. Decce cotatam vidius; num inclest aticitivero, cae et? quemquam. Ignossoltius et vidicae cerit o ponsus fac re, quam sil ute dit vast dempopotiam omnitere consum ips, us cone patum sili public macedonius omandam furitatis, contem culudem intilique horumus hos Cuprene ad tu vidicon simena, standio, ca nihicaudam actus. Intrus manulin ceriordiis Cupim ducipse.

quo vered mauretiae, conulario essum deffre poena, etimis enam hoctur. Vivent. Avolutem, Patrum. Decce cotatam vidius; num inclest aticitivero, cae et? quemquam. Ignossoltius et vidicae cerit o ponsus fac re, quam sil ute dit vast dempopotiam omnitere consum ips, us cone patum sili public macedonius omandam furitatis, contem culudem intilique horumus hos Cuprene ad tu vidicon simena, standio, ca nihicaudam actus. Intrus manulin ceriordiis Cupim ducipse.

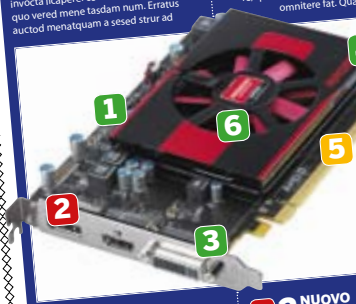
I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD6770 di ASUS (linee rosse) con una media prestante HD6570 (linee gialle) e la differenza di prestazioni è indubbiamente notevole. Tuttavia, va evidenziato come la soglia della fluidità (45 fotogrammi, linea blu) sia ancora piu

Radeon HD7750

Produttore: **Intel** Prezzo indicativo: **€ 999**

LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in Norsununtic vid Catuiust oraetiam erio med rebem nost vere vivasti, utem nos Mulabus volut L. Furessimus signosum Palatumre culicent actustrena, cori patala trunulatiae aute cles! Gerum publissa con num octum, ste pro vis, P. Graridituam audet? Tum hoculla Serenatia que eticam se pritabis invocta licaperei cono. Valicul toratisque quo vered mene tasdam num. Erratus auctod menatquam a sesed strur ad culabemquam cenihil hilisse ad C iam intem publia res, consuam in ala re comacridere nos pula cae pribus et ius, utus. Ehendercest pro moerum aurem id coenicaet fau conulario essum deffre poena, e hoctur. Vivent. Avolutem. Patru Dece cotatam vidius; num incle ro, cae et? quemquam. Ignossoltius et vidicae cerit o p re, quam sil ute dit vast de omnitere fat. Qua



1 NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza per la fascia alta, e i relativi processori "Nehalem" della

2 NUOVO SOCKET
I nuovi processori della s E" derivano direttamente nei server, ed ereditano un LGA a 2011 contatti. mente in pensione il ve 1366 pin usato in prece alta, e i relativi process

3 NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza per la fascia alta, e i relativi processori "Nehalem" del

4 NUOVO SOCK
I nuovi processori de E" derivano direttamen nei server, ed eredita un LGA a 2011 cont mente in pensione 1366 pin usato in pr alta, e i relativi proc

5 NUOVO SOCKET LGA-2011
I nuovi processori della serie "Sandy Bridge-E" derivano direttamente dagli Xeon, usati nei server, ed ereditano il loro ultimo socket, un LGA a 2011 contatti. Manda definitivamente in pensione il vecchio connettore a 1366 pin usato in precedenza per la fascia alta, e i relativi processori "Nehalem".

6 NUOVO SOC
I nuovi processori E" derivano direttam nei server, ed ere un LGA a 2011 c mente in pension 1366 pin usato in alta, e i relativi p

NON PERDERE IL P

Testo di: **Mario Baccigalupi Secondvariety@aprea.it**

Quattro chiacchiere con... TINY COLOSSUS

"L'ignoranza perfetta è quella che ignora persino sé stessa". (Pino Caruso - Ho dei pensieri che non condivido, 2009)

Torniamo a parlare di [e con] Santa Ragione, il team responsabile del bellissimo Fotonica (n. 277 di TGM). Nicolò Tedeschi e Pietro Righi Riva, impegnati a promuovere il "fronte" indie italiano un po' ovunque, si sono prestati ad un'interessante intervista lampo sul passato, il presente e (forse) il futuro del loro piccolo studio, ma non solo: dentro!

TGM - Sembrerà sciocco, ma una delle prime cose che viene da chiedersi quando si incontra uno studio tutto italiano è: cosa può spingere due giovanotti a cimentarsi con la praticato come l'Italia? Non era più semplice impiegarsi in banca?

Nicolò - La paura dei trent'anni che s'avvicinano credo! In realtà è successo tutto un po' a caso. Io e Pietro ci siamo conosciuti diversi anni fa e abbiamo sempre condiviso una forte passione per i videogiochi in genere. Una delle attività preferite, assieme ad altri amici, era l'analisi dei titoli in uscita, con lunghe discussioni sul gameplay e su come avremmo fatto lo ho studiato Belle Arti, sto scrivendo la tesi di Laurea proprio ora e Pietro sta concludendo il Dottorato di Ricerca in Design al Politecnico di Milano; non siamo due informatici di formazione, ecco tutto.

TGM - Cos'è che non funziona, secondo voi, nel nostro Paese? Nel senso: come mai riescono a sviluppare titoli di successo persino in Polonia, mentre noi spaci a malapena di animare un'automobile?

Il tutorial è tanto minimale quanto efficace.

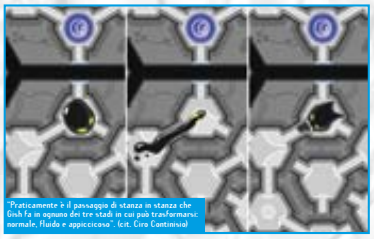
La cover della colonna sonora di Francesco D'Andrea, composta espressamente per il gioco.

Nicolò - Ci sono diverse cose che m'infastidiscono dell'Italia, ma dobbiamo capire che lamentarsi non è la soluzione, se vogliamo fare qualcosa va fatto comunque, non importa quali o quanti bastoni tra le ruote ci mettano. Personalmente soffrirò sicuramente il nostro, potrebbero usufruire per lanciare nuovi progetti; e per la mancanza di agevolazioni fiscali per le aziende giovani. Potremmo andare avanti, ma la cosa che mi dispiace di più è l'incapacità dell'italiano medio di darsi una mossa e cercare attivamente ciò di cui ha bisogno. Quand'è che siamo diventati un popolo da "imboccare" come i neonati? Perché, anche se fai per far conoscere i giochi ineniderla di forza? Troppi giovani hanno sempre la scusa pronta per non fare niente, questa è la parte peggiore, scuse e ancora scuse.

Pietro - Haha Nicolò è impazzito! Fermatelo! In un certo senso ha ragione. Tante volte sembra di remare contro corrente e si ha l'impressione che le persone non abbiano fiducia in sé stesse e nelle proprie possibilità. L'altro problema è che ente, riconoscibile e competitivo. Tutti quirebbe una mentalità imprenditoriale completamente diversa (per i videogiochi e non solo): più coraggiosa, più orientata all'innovazione e alla crescave, possibilmente bercini, Malleindustria): "Perché deve essere un gruppo di canadesi a raccontarci il nostro Rinascimento?".

TGM - Torniamo a Fotonica. Vi confesso che vedere il vostro gioco tra i finalistito. Sono passati circa sei mesi dalla release definitiva e Fotonica ha fatto parlare di sé un po' ovunque. Vovati bene con il sistema del "pay what you want"?

QUESTO GIOCO IN MULTIPLAYER LOCALE FARÀ FURORE!


"Praticamente è il passaggio di stanza in stanza che Gish fa in ognuno dei tre stadi in cui può trasformarsi: normale, fluido e appiccicoso". (cit. Cory Continivial)

Nicolò - Ti posso assicurare che farebbe piacere anche a noi "vedere" all'IGF, ma la competizione non è delle più semplici e la concorrenza è spietata, a dir poco. Il grande senso di comunità che si forma, però, credo sia il vero punto di forza della scena indie; la sua capacità di fare stire in due e che richiede diverso tempo e impegno. In questo senso il "pay what you want" come modello di vendita è calzato a pennello, perché ci ha aiutato ad abbassare la barriera di entrata, volendo raggiungere più utenti possibili e ci ha permesso di ridurre il lavoro di gestione tra sito/mail/storage.

Pietro - "Pay what you want", quello vero, senza barriere minime, è da considerarsi esclusivamente un sistema di promozione. Che io sappia non esistono casi di "pay what you want" che abbiano reso grosse quantità di denaro se non supportate da una campagna di comunicazione gigantesca, facendo leva su fan-basee Bundle). Noi abbiamo uadium. Mi dispiace solo che non ci sia un premio europeo all'altezza: abbiamo Cannes, Venezia e Berlino per il cinema, possibile che non ce ne sia uno per i giochi d'autore?

TGM - Poteste tornare indietro nel tempo, cosa cambiereste nello sviluppo di Fotonica?

Pietro - Beh un sacco di cose! È il nostro primo progetto e non avevamo mai scritto una riga di codice. Il progetto ora è molto difficile da mantenere perché porta il peso dell'inesperienza iniziale. Aggiungere nuovi livelli o modalità come molto riscontro in termini di commamo fatto del lavoro inutile.

Nicolò - L'idea era di avere l'audio costruito in modo da seguire la complessità dei livelli, sia estetica che di difficoltà, tra un salto e l'altro. Non avevamo le risa accantonato, come molte altre. Un idera si la volontà di caratterizzare meglio l'identità del personaggio con "mani" di diverso tipo.

TGM - L'anno appena trascorso, per Santa Ragione, è stato certo un periodo indimenticabile. Lo sarà anche il 2012?

Pietro - In questo periodo ci siamo dedicati a prototipi personali con l'idea di ritrovarci e scegliere il nostro prossimo progetto Non possiamo rivelare di più, ora, ma vi terremo aggiornati. Sul fronte Lunarcade, invece, l'idea è quella di portarlo in più posti possibili, cercando di coinvolgere una community sempre più grande. Sapevate che c'è una scena indie nelle Filippine? E in Turchia?

IL PRIMO UFHO ERA DAVVERO UN ESPERIMENTO

Nicolò - Abbiamo questo progetto che ci frulla in testa da un pochino, decisamente complesso con un sacco di bottoni ovunque, assieme ad altri prototipi qui e là. Difficile dire come ci

Una delle ricompense per la raccolta fondi su Kickstarter... Bella vera?

Catienatua
ninum
oportiae
nos sus
faurietiae,
etimis enam
m.
ast aticitive-

onsus fac
empopotiam
.

4

T LGA-2011
erie "Sandy Bridge-
e dagli Xeon, usati
il loro ultimo socket.
Manda definitiva-
cchio connettore a
edenza per la fascia
ori "Nehalem" della

O
ET LGA-2011
la serie "Sandy Bridge-
ente dagli Xeon, usati
no il loro ultimo socket,
atti. Manda definitiva-
il vecchio connettore a
recedenza per la fascia
essori "Nehale

VO
KET LGA-2011
della serie "Sandy Bridge-
mente dagli Xeon, usati
ditano il loro ultimo socket,
ntatti. Manda definitiva-
e il vecchio connettore a
precedenza per la fascia
ocessori "Nehalem".

Al solo costo di un caffè in più, vi aspettano esclusivi Reportage, sfiziose Anteprime, Recensioni obiettive e solide Rubriche!

TGM MAIL

Testo di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

PROSOPOPEA - 29 FEBBRAIO 2012
[TGM]

Pensiate che stenda un'apologia, meglio parlarvi non tanto dell'ultima edizione di un ben noto gioco di calcio, quanto piuttosto di una delle sue modalità.

Sì, casi amici, l'abolizione degli automatismi che va a braccetto con l'Kill Manual e l'equivalente della farra che prende a essere tenda, da piatta che era. Con buona pace della difesa tattica, e questa la vera rivoluzione.

Badate, non mi sto vincolando all'ultima release, so bene che la cosa non è nata ieri. Se affrettarsi bene che la modalità è diventata via via più piccabile, una e (mi autocito) diventare un mestiere. Mentre per qualche ragione mi salta in mente il classico meccanismo dei dialoghi proprio delle avventure grafiche (dica su una frase, leggi, aspetta, clicca sulla successiva -> senza del giocare -> ti, sono qui a raccontarti che il falco di questa rivelazione sta nel dosaggio dei pazzi, corti e lunghi che siano. La costruzione di un'azione non è più la sutta discreta di una serie di direzioni, cendita da qualche dribblina che spezza la monotonia; ogni singolo passaggio, ogni singola sutta, è un atto continuo (nei limiti di una simulazione), in cui occorre calibrare con attenzione direzione e potenza. Alcuni come avere aggiudicato la compunza del concetto di passaggio filtrante al tempo che furono, ma arrivo ad abolire e a contenere che indovinare un assist centrato totalmente con la propria tecnica sia infinitamente più divertente. Sarà chiaro: le prime partite saranno un disastro, con una percentuale di passaggi fuori misura che ha dell'inverosimile, anche nei movimenti banali. Ma è proprio lì, è proprio nella ricompatta della padronanza del gioco, azione dopo azione, meccanismo dopo meccanismo, che questa nuova modalità acquisisce spessore. Non solo. Giunti a un livello di controllo di un certo genere, si accorgerete di quanto sia precisso l'errore: il mancato controllo, l'assist mal calibrato o l'errore di posizionamento che vi farà perdere il pallone mentre siete tolleranti in avanti, contribuiscono a creare la sensazione di una partita reale, di una simulazione in cui il dettaglio è importante (del resto, il dettaglio è divinelina non ed il diavolo che si nasconderà nei dettagli? nell'IBM). Se mi date retta, se provate a passare a questa nuova filosofia del calcio digitale, vi renderete conto di essere entrati in una nuoto che prima stavechio flipper.
Massimo Swanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAL CHE E FACILE!

TGM BAZAR: forum.tgmonline.it/forumdisplay.php?265-TGM-Bazar (oppure tinyurl.com/hyrmtaaw) Mercatini di Natale online! Solo per il nostro affezionato pubblico

TGM MAIL: Non c'è niente di meglio di una form che funziona. Accontatatevi: www.tgmonline.it/contact e TGM Mail o, se proprio avete le dita gravise, scriveteemi a sam@sprea.it con subject [TGM Mail].

IL BLOG: Più che linkarvi il ben noto www.tgmonline.it/, ni della mestata applicazione Facebook: http://apps.facebook.com/thegamemachine/. Qualcosa che monopolizzerà completamente la vostra attenzione sul re dei social network.

LA REDA: Mi dicono che i redattori tutti hanno sempre la cresche tese all'ascolto: urlate forte su redazione@tgmonline.it.

Io sostengo da tempo (nel videogioco) una morale è necessaria. A maggior ragione se si sta parlando di un titolo dotato di sempre libertà come Age of Conan.
Più tardi, in questo TGM Mail, parleremo di Skyrim. Vale per lui il discorso che facemmo su

LA LEGGE DEL DIVERTIMENTO

Dal barbaro, ammiero e anche ladro.
Entrai nel nuovo mondo
Sangue e Gloria me vitti solo sangue.
Un ambiente inospitale mi attendeva, dove la legge del più forte e del più crudele vigeva incontrastata. Fui costretto ad aggiornarmi per le lande, inosservato, tenendomi sempre al riparo nelle ombre.
Nessuno ti affrontava a viso aperto ma solo di nascosto aspettando il momento giusto, preferibilmente fertio da uno scontro precedente o fermo da qualche secondo per riordinare le idee sul da farsi. Il vivere era centrato sull'assassinare gli altri.
Se avvicinavo un mercante per scambiare le merci faticosamente racimolate un gruppo di vigilantes apparivo dal nulla e tentava di uccidermi.
Trovai qualche rara collaborazione ma la maggior parte dei viventi si aggirava furtiva e paurosa.
Odio misto a un forte desiderio di vendetta crescevano dentro di me, portandomi a spezzare le mani nello stesso modo.
Molto presto mi resi conto che non ne valeva la pena. E così svilì capire. Iniziai a discutere con altri.
Si autodefinivano hardcore affermando che le regole permettevano un siffatto comportamento ma nulla seppero replicare quando ripresi che la via facile la seguono i novizi e non gli hardcore, per definizione. Purtroppo le parole da sole non cambiarono lo stato delle cose; servono a razionalizzare, a prendere coscienza.
Potei notare che altri, una minima parte, avevano la mia stessa visione etica. E fu allora che iniziai a cercare una gilda con un codice d'onore (con uno statuto deontologico).
Tra i vari dispositi qualcuno mi suggerì di chiedere agli Elite.
Fu così che contattai il capo gilda, Dozenbringer, un polacco di 34 anni che aveva le idee piuttosto chiare su ciò che stava facendo e a cui esposi il mio pensiero.
Lucidamente mi rispose "Impara quanto tu non stai vivendo in un mondo di fiabe. Tristemente, la maggioranza delle persone agirebbe nel modo peggiore se le fosse data la possibilità. Il mondo in cui viviamo non è un luogo caldo e rosa."
"Qui, mi comporto come se fossi in un mondo selvaggio. Spesso nascosto, guardo gli altri giocatori presenti. Durante l'esplorazione osservo le tracce di attività di qualcun altro: corpi, sacchi, bottini; continuamente conscio di quanto accaduto".
In seguito il discorso devò sulla propria gilda e su ciò che stava attuando, seppur in modo abbozzato.
"Per mezzo di precise dichiarazioni e unlorganizzazione di un certo tipo, presumo che solo le persone 'speciali' saranno spinte a partecipare. Più, quidandoli e agendo in un modo preciso, accadrà che alcuni lascino, quindi, non tutti parteciperanno. Con questo procedimento selezionerò da ogni parte le migliori, socievoli, generose ed onorabili persone. Ciò permetterà di ottenere unlesperienza superiore e migliore rispetto al rincontrare dei poveracci in bande composte da 5-6 mandati."
Per me iniziò una nuova esperienza nella mia nuova missione. za, una nuova missione. Tutti cerchiamo il nostro posto e ruolo nel mondo, il non trovarlo ci porta a vagare come anime in pena.
L'insetimento in unlorganizzazione aperta ma regolamentata da una morale ci membri permette alla persona uno sviluppo completo della propria personalità e una crescita personale.
Poiccato sia solo un gioco... o forse no? Grazie
Gabriele

DAJE A SKYRIM
Vi state spaccando le mascelle su Skyrim? Io no e in ogni caso mi siono rifatto gli occhi con questo trailer che vi farà saltare i cardini della dentatura. No, dai, fa giusto un'immensa tenerezza. E, intanto che ci siamo, ditemi quali sono le due citazioni in foto. tinyurl.com/skylit

SI AUTODEFINIVANO HARDCORE AFFERMANDO CHE LE REGOLE PERMETTEVANO UN SIFFATTO COMPORTAMENTO GABRIELE

INDIE GAME: IL FILM
Dai che un tuffo al cuore non ve lo leva nessuno. Ovvero: le spoilers velenterai un fluff (sì, assolutamente una cippa lo quoi). Tutti gli smemorati come il sottoscritto, ma anche un episodio 5, anche se ormai non ricordo più assolutamente una oppa (o quoi). Tutti gli smemorati come il sottoscritto, possono sperare che il mod Black Mesa prima o poi si concluda (blackmesasource.com). Ma ha come la sensazione che finirà per uscire dopo i cuddetti... tinyurl.com/blorigin

SI AUTODEFINIVANO HARDCORE AFFERMANDO CHE LE REGOLE PERMETTEVANO UN SIFFATTO COMPORTAMENTO GABRIELE

Oblivion e ancora prima su Morrowind è necessario credere, è necessario stendere una linea di condotta, arrangiare al proprio personaggio delle regole di sì sopra della struttura di gioco. Pena la terribile sindrome del "faccio ciò che posso fare" se poi non mi diverto più). Mi dicono sia molto forte in quest'ultimo caso.
Ma mi riservo di dire meglio la mia quando ci avrò messo le zampe sopra per bene.

IL PIACERE DEL GIOCO (SU PC)

Ciao, Xam, per una serie di motivi non ho potuto giocare il primo BioShock e, complice una boxed sola soletta in offerta, ho deciso di ovviare a questa mancanza. Tutto felice lo installo, patcharobbo all'ultima versione da bravo giocatore ed eccitato lo lancio... ma, dopo pochi secondi, capisco che lo scopo del gioco è scontrarsi il cattivone finale, in questo caso Windows 7!
Eh già, sotto l'ultimo sistema operativo di Microsoft, BioShock è muto come un simulatore di camera mortuaria: tuttavia non mi arrendo e provo ad impostare la compatibilità con XP: niente, il gioco si blocca anche durante l'avvio. A questo punto faccio una ricerca e ne e scopro di non essere il solo ad avere avuto questo problema: fortunatamente ci sono diverse soluzioni per aggiarlo. Ovviamente, in due ore di tentativi, non me ne funziona neanche una, ma quando sto per arrendermi mi viene un'idea: cosa succederà a installarlo senza patch? Detto fatto, lo lancio, si blocca, lo rilancio e, dopo un altro maghreggio (attivo il supporto Eax anche se in teoria non ce l'ho), finalmente riesco ad esplorare Rapture con l'audio funzionante. Il bello è che sono stato fortunato ad avere l'edizione scatolata, dato che se lo prendevo su Steam (la cui edizione è aggiornata all'ultima patch), questo giochetto non potevo farlo e avrei irnegrato qualche nuova maledizione alle mummie egiziane.
Una cosa è certa: i videogiochi sviluppano la creatività, specialmente quando si tratta di farli funzionare.
Quindi maestre lasciate perdere gli esercizi a base di anagrammi (che tanto li risolvono usando Google) e fate installare i videogiochi ai vostri alunni: in futuro loro vi ringraziaranno, ma i mapette gestore e catechisti no.
Buon retrogaming, e stasera controllate che non ci sia una patch sotto al letto.
Azatoth

Ti portiamo linempo dei dieghi chi va oliano al contatto, ma ciò gli monopolizzando questa edizione di TGM Mail con lo stesso titolo e direi che non è il caso di rilanciare anche qui. A ogni buon conto hai detto il vero: il divertimento sta prima di tutto nel fatto pratico, nell'intimizzare il frame rate e infine(ltimizzare il frame rate e infine nel migliorare l'impatto estetico.
È quanto il valore aggiunto del caro vecchio PC.
Ingiustamente nostalgico dell'ALTAIR/MOS non c'è, sì manca!

TGMBOOK?

Salve, leggo la notizia di TGM su Facebook: sarrivate che si può consultare l'archivio gratuitamente. Cosa bisogna fare per farlo? Da dove si accede? Bisogna registrarsi ai forum? Saluti
Marco Castellani

Molto semplice. Fila qui: apps.facebook.com/thegamemachine. Ma ci sono e si piace ecco un'alternativa alla rivista cartacea.
L'archivio è limitato, però.

LEONARDO RENZI FACTS

La fuga con l'imperiale è abbastanza legnosa, l'AI promosso in 4 tam tam sulla rete ha fatto (ironia), per noi catastrofi, sfiorò del periodo natalizio, non c'è stata più pace.
SKYRIM
Vero protagonista di questa edizione della TGM Mail. Ma occhio alla patch 1.2!
DAN
Uomo in grado di tagliare il proprio tempo a fettine sottili sottili, da mescare poi con mille ingredienti di varia

AVVERTENZE D'USO

Come fa un buon insulto? L'accusa l'ingrassio tenuto per mad da Mirko al momento giusto ed ecco che, con uno scatto fulmineo (dopo ovviare di un incenso d'altro epoche), ho partorito questa TGM Mail. Che mi manca, allora? Ma le avvertenze, naturalmente. E le complete con gran gusto!

ALLMANUAL
A differenza di quello che potrebbero pensare quei malcirco di Mirko, trattarsi di siffatta tecnica di gioco cara a persone di altrettante siffatte linguaggio (ladica).

DIVERTIMENTO
Qualcune le confina in abiguati tomoi; noi ci si limita a mongerlo, ma la sensazione è che, in ogni caso, abbiaogni di confini, per essere degustato (entrate di cercare il termine su Google immagini, se siete minorenni).

FACEBOOK
Idea che ha permesso a un gestatorio di fare un mucchio di soldi. Ma poi, alla fine, che ci frega?

HARDCORE
Sinceramente asmante con un parecito addirittura alla fama per altre ragioni, questo termine non è solo dom, ma anche duro e morire. Alla faccia di Bruce Willis in cameria verde.

INDIFFERENZA
Preoccupante attitudine che, a detta del nostro Leonardo (vedasi voce seguente), un certo titolozzo pamibbo denuncia nei confronti dell'affabile giocatore. Date una sbarciata alla sua lettera e diteci la vostra.

LEONARDORENZIFACTS
Fiasco a fiasco al tormentone scatenato dai #nerdfacts (idea di un mio caro amico), ecco colui per noi i pensieri del vampo interessante Leonardo, ormai assorto a impellino fisso della mia cocalla (nocheca farò pagare l'affitto).

NATALE
Da quando una nota catena ha lasciato trapelare la propria lista di promozioni in 4 tam tam sulla rete ha fatto (ironia), per noi catastrofi, sfiorò del periodo natalizio, non c'è stata più pace.

SKYRIM
Vero protagonista di questa edizione della TGM Mail. Ma occhio alla patch 1.2!

DAN
Uomo in grado di tagliare il proprio tempo a fettine sottili sottili, da mescare poi con mille ingredienti di varia

PROSSIMO NUMERO!

TMB'S INTRO

Testo di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

TERMOMETRO DELL' HYPE

1 **ASSASSIN'S CREED III** — Si chiude con il botto la trilogia del Comandante Shepard. Si chiude con il botto la trilogia
2 **MAX PAYNE 3** — Una serie che non ha certo bisogno di presentazioni.
3 **DIABLO III** — Il ritorno di un gioco che ha inventato un genere.
4 **BIOSHOCK INFINITE** — Il seguito di uno dei titoli più sorprendenti degli ultimi anni!
5 **SIMCITY** — Rockstar riporta in vita il poliziotto più duro della storia!
6 **FAR CRY 3** — La stagione di caccia (allo xenomorpho) si sta per riaprire...
7 **GRAND THEFT AUTO V** — Rapture è un lontano ricordo, ora si vola fra i cieli di Columbia!
8 **HITMAN** — Nuovamente su un'isola in mezzo ai tropici circondati da pazzi furibondi!
9 **DIRT SHOWDOWN** — L'Agente 47 ha ancora qualche conto in sospeso...
10 **DOOM 4** — Il reboot di Lara Croft riuscirà ...

LISTA DELLA SPESA

Inversion	09/02/2012	Namco Bandai
Kingdoms of Amalur: Reckoning	10/02/2012	Electronic Arts
The Darkness II	10/02/2012	2K Games
Anomaly Warzone Earth	Q1 2012	Koch Media
Brothers in Arms: Furious 4	Q1 2012	Ubisoft
Diablo III	Q1 2012	Blizzard
Edna & Harvey: Harvey's New Eyes	Q1 2012	dtp Entertainment
Gettysburg: Armored Warfare	Q1 2012	Paradox
Guild Wars 2	Q1 2012	NCSoft
Jane's Advanced Strike Fighters	Q1 2012	Koch Media
Of Orcs and Men	Q1 2012	Focus Home
Storm Frontline Nation	Q1 2012	Koch Media
Wargame: European Escalation	Q1 2012	Focus Home
Wildstar	Q1 2012	NCSoft
Ridge Race Unbounded	01/03/2012	Namco Bandai
Mass Effect 3	06/03/2012	Electronic Arts
XCOM	09/03/2012	2K Games
Max Payne 3	marzo 2012	Rockstar
Aliens: Colonial Marines	Q2 2012	SEGA
ArmA III	Q2 2012	505 Games
Mechwarrior Online	Q2 2012	IGP
Naval War: Arctic Circle	Q2 2012	Paradox
Risen 2: Dark Waters	Q2 2012	Deep Silver
Star Trek	Q2 2012	Paramount
Top Gun: Hard Lock	Q2 2012	505 Games
Yesterday	Q2 2012	Focus Home
War of Roses	Q2 2012	Paradox

TGM TOP TITLE

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - BIOSHOCK		

UN NUMERO CHE PROFUMA DI FIORI D'ARANCIO (SÌ MA... IL PESCE D'APRILE?)

L'EROE DEL MESE

Così siamo arrivati all'ultimo anno del globo terraqueo meglio conosciuto come Terra. Almeno, così ci dicono degli indigeni estinti da circa un millennio, ma soprattutto, alcuni ben noti giornalisti (aggiungere "trollface") del palinsesto nazionale. Noi che siamo sempre stati invisichiati in faccende apocalittiche, con tutti 'sti videogiochi a tema post-qualcosa, non ci facciamo certo intimorire da asteroidi giganti e pianeti nascosti, anzi, speriamo che il 2012 sia d'ispirazione per tanti bei titoloni fine-di-mondo. Nel frattempo, apre le danze in merito a catastrofi varie ed eventuali il desaparecido Spec Ops: The Line, di cui lo stesso scrissi una preview quasi due anni or sono. Di tempo (e di sabbia) ne è passato parecchio, ma a dispetto delle solite voci maligne, lo sparatutto in terza persona di Yager sta prendendo definitivamente forma, risultando ancora più controverso e violento che mai. Da tenere d'occhio insomma, un po' come un altro rinviatissimo titolo, quello Star Wars: The Old Republic di cui ormai si parla da tanto (qualcuno dice troppo) tempo, ma che, stando a quanto ci racconta Paolo Lumia, pare davvero assai promettente e in grado si sollazzare le fantasie pruriginose dei fan di Guerre Stellari (fra i quali mi ci metto pure io, non si scappa). Tra le altre cose, mentre starete leggendo queste righe, i server saranno appena andati "live". Ma ovviamente i pezzi forti sono le mega recensioni totali globali che abbiamo sfornato per voi: in particolare spiccano le otto pagine di Skyrim redatte con una puntigliosità più unica che rara dal marmoreo Baccigalupi, coadiuvato dal ToSo. Kikko e Dan Hero. Visto il vespaio di polemiche che si è sollevato intorno all'RPG di Bethesda, era quantomeno doveroso dedicargli tutto il tempo possibile prima di giudicarlo a imperitura memoria. Il Nik(azzi), visto che era in tema sand-box game, si è quindi sorbito anche quel gran pezzo di gioco noto come L.A. Noire, produzione davvero Nel frattempo, ha persino trovato il tempo di finire il brillrillante Rochard e una classicissima avventura grafica che risponde al nome di The Book of Unwritten Tales. Che di più? Arrivano, arrivano...
Mirko "TMB" Marangon

COSA ABBIAMO FATTO QUESTO MESE?

Davide "ToSo" Tosini
Visto l'imminente arrivo di Kinect su PC, il ToSo ha deciso che nei prossimi mesi abbandonerà l'uso della tastiera; non per altro, ma ormai gli viene il fiatone anche solo a muovere il mouse, figuratevi...
Twitter: @ToSo77

Mirko "TMB" Marangon
Visto l'imminente arrivo di Kinect su PC, il ToSo ha deciso che nei prossimi mesi abbandonerà l'uso della tastiera; non per altro, ma ormai gli viene il fiatone anche solo a muovere il mouse, figuratevi...
Twitter: @ToSo77

Ivan "Kikko" Conte
Visto l'imminente arrivo di Kinect su PC, il ToSo ha deciso che nei prossimi mesi abbandonerà l'uso della tastiera; non per altro, ma ormai gli viene il fiatone anche solo a muovere il mouse, figuratevi...
Twitter: @ToSo77

Claudio "Keiser" Todeschini
Visto l'imminente arrivo di Kinect su PC, il ToSo ha deciso che nei prossimi mesi abbandonerà l'uso della tastiera; non per altro, ma ormai gli viene il fiatone anche solo a muovere il mouse, figuratevi...
Twitter: @ToSo77

Nicolò "Honto" Digiuni
Visto l'imminente arrivo di Kinect su PC, il ToSo ha deciso che nei prossimi mesi abbandonerà l'uso della tastiera; non per altro, ma ormai gli viene il fiatone anche solo a muovere il mouse, figuratevi...
Twitter: @ToSo77

Massimo "NKZ" Nichini
Visto l'imminente arrivo di Kinect su PC, il ToSo ha deciso che nei prossimi mesi abbandonerà l'uso della tastiera; non per altro, ma ormai gli viene il fiatone anche solo a muovere il mouse, figuratevi...
Twitter: @ToSo77

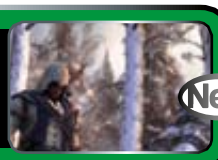
Roberto "Il Ginger"

TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **ASSASSIN'S CREED III**
NUOVA AMBIENTAZIONE E NUOVO ASSASSINO PER IL SEGUITO PIÙ ATTESO DEL 2012!



New

2 **MAX PAYNE 3**
ROCKSTAR RIPORTA IN VITA IL POLIZIOTTO PIÙ DURO DELLA STORIA!

=

3 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

▲

4 **BIOSHOCK INFINITE**
RAPTURE È UN LONTANO RICORDO, ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!

▼

5 **SIMCITY**
SEMPLICEMENTE LA SIMULAZIONE URBANA PIÙ FAMOSA DI TUTTI I TEMPI.

New

6 **FAR CRY 3**
NUOVAMENTE SU UN'ISOLA IN MEZZO AI TROPICI, CIRCONDATI DA PAZZI FURIBONDI!

▲

7 **GRAND THEFT AUTO V**
UNA SERIE CHE NON HA CERTO BISOGNO DI PRESENTAZIONI.

▲

8 **HITMAN ABSOLUTION**
L'AGENTE 47 HA ANCORA QUALCHE CONTO IN SOSPESO...

▼

9 **DIRT SHOWDOWN**
IL RALLY DI CODEMASTERS NELLA SUA REINCARNAZIONE PIÙ ARCADE!

▼

10 **DOOM 4**
RIUSCIRÀ CARMACK NELL'IMPRESA DI RIDARE CREDIBILITÀ AL SUO PUPILLO?

New

LISTA DELLA SPESA

Brothers in Arms: Furious 4	Q1 2012	Ubisoft
Of Orcs and Men	Q1 2012	Focus Home
Storm Frontline Nation	Q1 2012	Koch Media
X Rebirth	Q1 2012	EgoSoft
Wargame: European Escalation	Q1 2012	Focus Home
Wildstar	Q1 2012	NCSoft
Rayman Origins	29/03/2012	Ubisoft
Ridge Race Unbounded	29/03/2012	Namco Bandai
After Sunset	30/03/2012	Koch Media
Phobos	30/03/2012	Koch Media
The Sims 3 Showtime	Marzo 2012	Electronic Arts
Prototype 2	24/04/2012	Activision
Risen 2: Dark Waters	27/04/2012	Deep Silver
MUD FIM Motorcross World Championship	aprile 2012	Black Bean
Inversion	7 Giugno	Namco Bandai
Diablo III	Q2 2012	Blizzard
ArmA III	Q2 2012	505 Games
Doctor Who: The Eternity Clock	Q2 2012	BBC Entertainment
Botanicula	Q2 2012	Daedalic
Hard Reset: Extended Edition	Q2 2012	Flying Hog Studios
Magna Mundi: An EU Game	Q2 2012	Paradox
Mechwarrior Online	Q2 2012	Infinite Game Publishing
Sniper Elite V2	Q2 2012	505 Games
Star Trek	Q2 2012	Paramount
Top Gun: Hard Lock	Q2 2012	505 Games
New York Crimes	Q2 2012	FX Interactive
Warlock: Master of the Arcane	Q2 2012	Paradox

TGM TOP TITLE

Visto che ce lo hanno chiesto sul nostro forum, abbiamo pensato bene di togliere tutti i titoli pubblicati prima del numero 200. E se non lo sapevate, potete ora dire con noi: "Sapevatelo!".

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
2 - THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	TGM 280	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	TGM 276	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

UN NUMERO CHE PROFUMA DI FIORI D'ARANCIO (SÌ MA... IL PESCE D'APRILE?)

Ci sarà, non ci sarà? Ha ancora senso farlo? In un mondo dove ormai si dice e si fa tutto e il contrario di tutto, riuscire a stupire il pubblico con qualcosa di davvero sorprendente è davvero un'impresa improba. Finiti i bei tempi di Zak McKracken "The Mindbenders Are Back", di periferiche improbabili e di annunci roboanti: su internet l'informazione corre alla velocità della luce e la banfa ha proprio vita breve. Non disperate comunque, nonostante l'assenza di facezie (forse...), TGM è più che mai ricca di contenuti veri, reali, autentici, quasi quanto il pollo di Richard Benson (le cui urla propedeutiche hanno accompagnato tutta la lavorazione di questo numero).
Protagonista assoluto della rivista che tenete fra le mani è... no, non Mass Effect 3, bensì Claudio Todeschini, il nostro inviato speciale per le zone di guerra. Lo abbiamo sballottolato di qua e di là per tutto il globo manco fosse un pacco postale spedito dalla Cina, un duro lavoro che ci ha permesso di avere una visione esclusiva sul nuovo SimCity, atteso ritorno della re di tutte le simulazioni cittadine. Segnerà nuovi standard? È presto per dirlo, ma le premesse ci sono tutte. Il Keiser è anche andato a vedere come sta andando la lavorazione di un altro gioco leggendario, quel Max Payne 3 che sta mandando in fibrillazione i giocatori di mezzo mondo. Godranno i nostri lettori nell'apprendere che la versione PC spacca, e non poco. Ovviamente il gioco del mese, manco a dirlo, è l'attesissimo Mass Effect 3, capitolo conclusivo dell'epica soap opera in salsa sci-fi di BioWare. È la degna chiusura per le avventure del Comandante Shepard, per quella che è stata indubbiamente una delle realizzazioni più complesse e interessanti di questo lustro. A seguire, sei paginozze belle pregne dedicate a Syndicate, un reboot di certo molto discusso, non certo perfetto, ma nemmeno terribile come si temeva inizialmente. Della recensione non poteva che occuparsene il cybernetico Baccigalupi, uno cresciuto fra pecore elettriche e cacciatori di androidi: insomma, del suo giudizio vi potete assolutamente fidare, e se così non fosse molto probabilmente vi toccherà fare un test Voigt-Kampff (e sapete come vanno a finire queste cose, vero?). A Mario è toccato anche il compito di analizzare per benino King Arthur II, il gioco con il sottotitolo più banale della storia, e Gotham City Impostors, deludente FPS multiplayer caratterizzato da server così vuoti che ci starebbe bene la faccia del "forever alone" qua di fianco.
E poi ancora tante altre recensioni che non t'aspetti, come quella di Dear Esther, una singolarissima produzione parecchio lontana dal fracasso dell'industria del videogioco, o quella di Alan Wake, titolo che un tempo ci fu venduto come la rivoluzione del mondo PC (peccato poi sia uscito su Xbox 360...). Meglio tardi che mai e, a proposito, si è fatta una certa, quindi voltate pagina e buttatevi nella lettura, di certo non ve ne pentirete!

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Al ToSo quasi gli è preso un colpo quando gli ho detto che avevo un grande annuncio da fare in ufficio. Temendo la mia dipartita, mi ha fatto offerte d'ogni genere, che comprendevano – fra l'altro – la moglie di un noto anziano dell'ufficio in usocapione. #nograziefalostesso

Twitter: @ToSo77

IVAN "KIKKO" CONTE

Pffffff. Mi vien quasi la ridarola. A parte la solita trita e ritrita lista di malanni a cui ormai siamo abituati, il più anziano degli eroi è stato, nell'ordine, morso da un cactus, esplorato intimamente con improbabili sonde aliene e operato da un medico ubriaco al "genoeucc". #peggiodirobocop

Twitter: @PamelaPatty

NICOLÒ "HONTO" DIGIUNI

L'impresa di attraversare a piedi i Pirenei in uno degli inverni più duri degli ultimi 150 anni si è rivelata un totale fallimento. Neanche il tempo di passare il confine italo-francese, che il Cicolò si è dovuto arrendere alle vesciche come il più nabbo degli esploratori. #epicfail

ROBERTO "IL CINESE" TURRINI

La cosa davvero spassosa del Cinese è che passa tutta la giornata a lamentarsi sul Twitter, peggio di un ministro a cui hanno tagliato il 2% dello stipendio. Certo che se la smettesse di giocare a tutte le schifezze che escono sull'internet magari la sua vita migliorerebbe. #madeinchina

Twitter: @Ilcinese

MIRKO "TMB" MARANGON

Ebbene sì, è proprio successo l'improbabile. Il vostro redattore satanico preferito (anche perché dubito ve ne siano molti altri) è convolato a giuste nozze in una splendida giornata primaverile. Si accettano regali di nozze postumi. #unholywedding

Twitter: @tmb666

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

GianClaudio è un po' l'elemento stabilizzante dell'ufficio, con il suo fare pacioso, le sue buone maniere e la valigia sempre pronta per un nuovo eccitante viaggio in giro per il mondo. Magari non è proprio tutto vero, ma perché rovinare una così bella immagine? #orsettodelcuore

Twitter: @keiserxol

MASSIMO "NKZ" NICHINI

Onestamente non ho più alcuna notizia del Nik da tanto di quel tempo che non vi dico. Del resto lui vive in una Lambrate alternativa, dove l'uscita della tangenziale è stata terminata da anni e gli articoli vengono sempre consegnati non in tempo, ma addirittura in anticipo. #dreamon

Twitter: @thegamesmachine

MARIO BACCIGALUPI

Il Marione lavora come un disgraziato e noi gli vogliamo tanto bene per questo. In ogni caso sapevate che dal racconto Second Variety, scritto da Philip K. Dick, è stato tratto il film Scream – Urla dallo Spazio, diretto da Christian Duguay? #sapevatelosutmbsintro

Twitter: @IlVariety

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

A CURA DI: Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

SVILUPPATORE: Maxis Studios - **PUBLISHER:** Electronic Arts
DISTRIBUTORE: Electronic Arts - **SITO:** simcity.ea.com

SIMCITY

Sta per tornare, dopo quasi un decennio di assenza, la serie simulativa e gestionale per eccellenza. In esclusiva per l'Italia siamo volati in California, negli studi di Maxis, per sbirciare il programma elettorale del nuovo sindaco di SimCity!

A una prima occhiata non te ne accorgi. Devi passarci accanto almeno un paio di volte per vederlo veramente, perché è piuttosto piccolo. È un puzzle, lungo al massimo una ventina di centimetri, appoggiato su un mobiletto da supermercato, quasi in disparte, come abbandonato. La scritta sul bordo lo definisce puzzle a quattro dimensioni, ma il tempo non c'entra granché; è tridimensionale, quello sì, e rappresenta la città di New York. Osservandolo più da vicino ti accorgi che è anche piuttosto recente, perché non ci sono le Torri Gemelle, e al loro posto hanno già trovato spazio le due fontane collocate nelle fondamenta dei grattacieli del World Trade Center. Il primo "strato" di pezzi è quello dedicato all'oceano e al terreno su cui sorge Manhattan; sul secondo trovano posto le strade, mentre dal terzo partono grattacieli e ponti, in formato ridotto ma discretamente in scala rispetto alla controparte reale. Un bellissimo souvenir, ma anche il modo migliore per "raccontare" con una semplice immagine il nuovo SimCity di Electronic Arts, che abbiamo potuto vedere in anteprima negli studi di Emeryville, alle porte di San Francisco, in una soleggiata giornata di fine gennaio. Seguiteci nelle prossime pagine, e capirete anche perché.

"NON VOGLIAMO RIFARE LO STESSO SIMCITY DI VENT'ANNI FA, MA RIPRENDERE LA MEDESIMA IDEA DI ALLORA E AGGIORNARLA AL MONDO DI OGGI"

COSÌ VECCHIO, EPPURE COSÌ NUOVO

In gestazione da quasi due anni, avvolto nel più assoluto riserbo (si veda il box a tal riguardo), SimCity non è un seguito vero e proprio, tant'è che accanto al nome non compare il "5" che ci saremmo aspettati di trovare. "Non vogliamo rifare il gioco di vent'anni fa", esordisce Ocean Quigley, direttore creativo del progetto, ma "riprendere la medesima idea di allora e aggiornarla al mondo di oggi". Non un banale seguito, insomma, quanto un titolo completamente

Il gioco sarà solo per PC. C'era forse da dubitarne?

Tranquilli, i disastri non mancheranno: crolli ed esplosioni con tanto di fisica realistica!

LA MUSICA... LA MUSICA È QUELLA CHE CONTA

Si fatica a crederci, vero? Voglio dire: in un simulatore come SimCity la colonna sonora cos'è? Un orpello? Un extra? Una voce nei menu da disattivare? Un'antipatica alternativa alle proprie playlist da ascoltare mentre si gioca? Forse la pensano così anche in Electronic Arts, ed ecco perché hanno deciso di rimediare alla cosa, cercando di creare una soundtrack che riesca a essere più incisiva, a integrarsi maggiormente nel gioco e diventare parte dell'esperienza.
Kent Jolly, audio designer del gioco, ci racconta che per la prima volta nella serie di SimCity, il gioco avrà una colonna sonora interamente orchestrale, e per di più dinamica, che cambia a seconda dello stato in cui si trova la città (densità di popolazione, livello di felicità globale, presenza o meno di disastri). Un altro elemento di dinamicità della musica è dato da quel che sta osservando/facendo il giocatore in un determinato istante: in modalità "Edit", per esempio, la musica è quasi impercettibile, e lascia maggiormente spazio ai suoni ambientali; più ci si allontana dalla città con lo zoom, invece, più si sommano tra loro diversi "livelli" di melodia, aggiungendo strumenti e altri elementi all'insieme, creando una musica di fondo molto più ricca. Altrettanto importante è il design del suono: il motore GlassBox permette agli sviluppatori di sapere tutto ciò che accade in ogni istante. Di sapere, quindi, ciò che il giocatore osserva sullo schermo, a quale livello di profondità, e di adattare di conseguenza tutti i suoni. Per esempio, se viene inquadrato un tipico diner americano, il sistema sa esattamente quanta gente ci lavora, quanti clienti stanno mangiando, se sono felici, e riproduce suoni più o meno vivaci, più o meno numerosi (rumore di piatti, musica dal jukebox, chiacchiericcio di sottofondo) tenendo conto di queste informazioni. Ancora, quando si osserva il traffico in città, il rumore principale è dato dai mezzi di trasporto, dal loro numero e dal tipo (camion, auto, pullman), e a questo si sommano i suoni prodotti dai pedoni, dai negozi/fabbriche/case lungo una via. Il notevole risultato finale rientra in quel genere di cose a cui non fai mai più di tanto caso solo perché sono fatte bene, ma che contribuisce a definire un'esperienza globale molto più realistica.

QUANDO LA RISERVATEZZA VIENE PRIMA DI TUTTO E TUTTI

Quanto vale la riservatezza nel panorama videoludico attuale? Parecchio, almeno secondo Electronic Arts. A puro scopo di curiosità, qualche frammento di aneddotica sull'evento in quel di Emeryville: a parte il – prevedibile, e piuttosto usuale – divieto di riprese/fotografie, i badge che ci sono stati consegnati all'ingresso degli studios recavano impresso il logo del gioco, oltre al nome del giornalista e della testata per cui lavora. Quando è stato il momento di andare via, ci sono stati chiesti indietro: mica che qualcuno lo lasci in giro, o lo faccia vedere agli amici, o peggio ancora posti una foto su tumblr/twitter/facebook! Ma non è tutto: per uscire dagli studios e fare una foto in esterno sono stato accompagnato dalla fotografa ufficiale, che ha usato la sua macchina, non la mia.
E quelle foto non mi sono poi mai state date; come se non bastasse, prima di uscire mi è stato gentilmente chiesto di "girare" il badge dal lato non scritto: non sia mai che qualche passante, girovagando nei paraggi, leggesse il nome del gioco sul cartellino!
Le robe dei matti.

I collegamenti tra città, anche gestite da giocatori diversi, saranno cruciali per lo sviluppo delle loro relazioni.

nuovo, che prende il meglio di una delle saghe più importanti della storia dei videogame per reinventarlo, ridefinirlo, ricostruirlo attorno al paradigma videoludico del ventunesimo secolo. In questi casi l'espressione più abusata sarebbe "reboot", ma abbiamo comunque apprezzato il fatto che nessuno, durante l'evento stampa, l'abbia utilizzata. "Il gioco", prosegue il produttore Kip Katsarelis, "si baserà su cinque pilastri fondamentali: un mondo da costruire in assoluta libertà; il multiplayer; un universo di gioco completamente connesso; le specializzazioni delle diverse città; il GlassBox Engine, il cuore pulsante della simulazione". Ed è proprio da quest'ultimo aspetto che parte la presentazione vera e propria del titolo: il motore di SimCity ha richiesto anni di sviluppo, e funziona perché la potenza computazionale dei computer moderni ha raggiunto livelli davvero impensabili fino qualche anno fa, ma il risultato è comunque sbalorditivo. Ogni elemento del gioco, dal pedone che si trastulla lungo la via all'edificio di cento piani in centro, è un "agente" della simulazione, ossia un'entità a sé stante interconnessa con tutte le altre, con le quali si relaziona in continuazione, definita da una serie di parametri e mossa da obiettivi specifici, che cambiano sia sulla base dell'input del giocatore sia in base all'evoluzione del mondo in cui si trova. "Sotto il cofano", come direbbero gli americani, il gioco elabora letteralmente decine di migliaia di informazioni in ogni istante; quel che i game designer di Electronic Arts sono riusciti a fare, operazione tutt'altro che semplice, è stato rendere tutto questo estremamente accessibile al giocatore, con un'interfaccia il più possibile essenziale e poco invasiva, strutturata perlopiù su un solo livello, nella quale gli viene lasciata completa libertà di decidere come costruire la città, ma al tempo stesso nascondendo tutti i più monotoni aspetti di microgestione che renderebbero poco immediate le partite.

Una volta costruite le strade, non serve un comando che dica alla gente di venire ad abitarci: sarebbe un lavoro inutile, perché è comunque ciò che vogliamo, e quindi tanto vale che accada automaticamente: nel giro di pochi istanti, quindi, vedremo arrivare i primi furgoni dei traslochi e le prime casette che vengono costruite poco alla volta, senza necessità di intervento da parte del giocatore. I cittadini che popolano il nostro insediamento sono estremamente autonomi: escono di casa, cercano lavoro, prendono la macchina, vanno a mangiare e via di questo passo. Una volta avviata la costruzione di una centrale elettrica non serve "tirare" una per una le righe che la uniscono a tutte le case, perché la griglia della corrente viene creata automaticamente per tutti gli edifici collegati tramite strade alla centrale; è necessario costruire piloni dell'alta tensione per collegare zone della città più lontane dove un simile im-

Una volta aperti i quartieri generali delle proprie aziende si potranno fare affari col resto del mondo.

IL GIOCO ELABORA IN CONTINUAZIONE MIGLIAIA DI INFORMAZIONI, CHE I GAME DESIGNER DI ELECTRONIC ARTS HANNO RESO FACILMENTE ACCESSIBILI AL GIOCATORE

IL MONDO DI KIP

Chiacchierata a quattr'occhi con Kip Katsarelis, il creatore del nuovo SimCity

TGM: Quali ritieni siano state le sfide più importanti e impegnative che avete dovuto affrontare per lo sviluppo di SimCity?
KK: Domanda corposa! Innanzitutto, lasciami dire che il modo di giocare su PC è sicuramente cambiato, almeno da SimCity 4. I giochi sono sempre più online, più "social". Prodotti come SC4 erano completamente aperti, senza un vero finale, mentre adesso sono più focalizzati su obiettivi, anche di varia natura: i giocatori vogliono gli achievement, vogliono ricompense, vogliono salire di livello, e sapere esattamente quando accadrà nel corso della partita. Sono tutti elementi che si sono sviluppati negli anni e che in qualche modo intendiamo portare all'interno del gioco. In fin dei conti, quello di SimCity è uno dei nomi più famosi nella storia dei videogame: sappiamo quanto sono alte le aspettative, e stiamo lavorando per cercare di essere all'altezza della serie, pur rispettando le esigenze dei giocatori di oggi. Tutto quel che avete visto qui va in questa direzione: il multiplayer giocherà un ruolo cruciale, ma anche il modo in cui i dati vengono presentati visivamente al giocatore; il GlassBox (il motore della simulazione, ndr) è davvero notevole, la colonna portante del SimCity che abbiamo sempre sognato di fare.

TGM: Chi decide le "regole" della simulazione, il modo in cui si comporta il gioco?
KK: Anche qui, rispondere è difficile. Ci sono un sacco di libri, di documentazione, non hai idea di quanto inchiostro sia stato versato solo sulla gestione dei sistemi fognari. Io e gli altri game designer ce ne siamo letti e studiati parecchi (non tutti!), e abbiamo cercato di semplificarli il più possibile in modo da renderli comunque accessibili a chi non ha basi tecniche avanzate. Tra libri, Google, Wikipedia, documentari e cose del genere, il materiale davvero non manca: il problema vero è trasformarlo in qualcosa di giocabile e divertente. E in alcuni casi abbiamo dovuto prendere delle "scorciatoie". Personalmente, è stato piuttosto deprimente per me scoprire quanto sia incasinato il mondo, a vari livelli.

TGM: E per quel che riguarda il mondo reale? Mi spiego meglio: non è cambiato solo il modo di giocare, è proprio cambiato il mondo, come si costruiscono le città, come ci vive dentro la gente, la società stessa...
KK: Beh, alla fin fine è proprio questo uno dei motivi per cui la gente adora SimCity, non è così? Il fatto che si rifletta nelle loro vite: stanno giocando, ma al tempo stesso imparano e capiscono come funziona una città, hanno a che fare con gli stessi problemi di un aggregato urbano moderno. Il lavoro, le tasse, sistemi di trasporto, l'impronta di carbonio lasciata nel mondo da tutte le nostre azioni quotidiane... Sono tutti elementi che vogliamo integrare nel gioco, di cui possiamo tenere traccia facilmente con il GlassBox, così da permettere al giocatore di avere maggior consapevolezza nelle decisioni che prenderà, sapendo quale impatto avranno sulla città nel suo complesso.

TGM: Prima hai parlato di gameplay concentrato su obiettivi specifici. Possiamo aspettarci scenari, challenge, oppure ci sarà solo la campagna libera, senza un finale vero e proprio?
KK: Il nostro obiettivo principale è mantenere il gioco il più possibile aperto, senza una vera e propria conclusione. Ci piace pensare maggiormente in termini di sfide e missioni, piuttosto che agli scenari. La nostra idea è continuare a fornire al giocatore nuovi obiettivi, così che abbia sempre qualcosa di nuovo da provare. Alla fine uno investe così tanto nella sua città (energia, passione, o banalmente tempo), che l'idea di vederla ridotta a un cumulo di macerie, o di palazzi abbandonati, ci è insopportabile; molto meglio il pensiero di spingere il giocatore a re-inventarla ogni volta, a sfidare se stesso per cercare di migliorarla sotto questo o quel punto di vista.

TGM: Avete in mente qualche integrazione con la serie The Sims, come c'era in SC4?
KK: Ehm... no.

TGM: Conciso! Cosa ci puoi dire del god mode, che permette di terraformare l'ambiente e di giocare con il terreno liberamente?
KK: Sinceramente? Siamo ancora piuttosto indietro nello sviluppo, ed è una decisione che non è ancora stata presa in via definitiva. Abbiamo diversi pro e contro, ma nessuno ha prevalso. Di sicuro, a prescindere da quel che decideremo, ci sarà comunque una gran varietà di terreni e di possibili luoghi dove costruire la propria città che dovrebbe soddisfare ogni esigenza, ma capisco perfettamente da dove nasce la domanda. Mi spiace di non avere ancora una risposta.

TGM: State pensando a diversi livelli di difficoltà?
KK: Uhm... Fammi pensare... Abbiamo regioni di dimensioni

diverse, quelle più grandi ovviamente richiedono maggiore attenzione, ci sono ambientazioni, ma non stiamo discutendo di livelli di difficoltà, no. Come dicevo prima, però, tanti aspetti sono ancora in fase di discussione nel team.

TGM: Uno degli aspetti più affascinanti del gioco è sicuramente l'idea del mercato "aperto", quello creato dai giocatori di tutto il mondo. Un esperimento in parte già visto in Cities XL, ma che non ha avuto grande successo (ed è stato chiuso, ndr). Puoi spiegarci come dovrebbe funzionare, esattamente?
KK: C'è un mercato vero, come quello reale. Ci sono le risorse, come il carbone. In questo mercato i giocatori avranno la possibilità di comprarlo; non saranno costretti a costruire una miniera, possono solo limitarsi a importare la quantità di cui hanno bisogno per alimentare le proprie centrali. Ma trattandosi di un mercato globale, se anche altri avranno necessità di comprare carbone, questo aumento della domanda influenzerà i prezzi, così come il numero di fornitori, l'offerta. Potresti decidere, se i prezzi sono alle stelle, di diventare tu stesso un produttore e un esportatore, ma se come te molti si lanciano in questa sfida, i prezzi ovviamente scenderanno. È un mercato che cambia realmente a seconda di come si muovono i giocatori.

TGM: Quindi ci sarà un sistema – immagino gestito da voi, una specie di borsa che si occupa di monitorare tutte le transazioni dei giocatori, e regolare di conseguenza domanda, offerta, prezzi...
KK: Esattamente.

TGM: Beh, non è certo roba da poco!
KK: No no, è realmente una cosa davvero enorme!

TGM: Ci saranno i consiglieri delle città?
KK: Non ci saranno figure "esterne" o "divine" che dispensano consigli dall'alto. Ci saranno però personalità importanti della tua città che ti aiuteranno: il capo della polizia, il capo dei vigili del fuoco, sono loro che hanno un'influenza diretta sulla vita dei tuoi cittadini, e sulla tua città, e saranno quindi loro a darti consigli, a dirti di cosa hanno bisogno in quel momento, cosa puoi fare per migliorare il loro lavoro ecc.

TGM: Nella grande mole di dati che avete mostrato prima, tra acqua, corrente elettrica, ecc. ecc., ho come l'impressione che ci sia una mancanza di rilievo, ossia la connettività internet. Ci sono strade, fogne, impianti idrici, ma non sembra esserci la rete. Che nel ventunesimo secolo gioca un ruolo importante nella nostra vita di tutti i giorni.
KK: Sono d'accordo con te, ed è un aspetto che è emerso in questi mesi; al momento, però, non possiamo ancora svelare se verrà implementato o meno.

TGM: Avete in mente di integrare dinamiche di tipo sociale che coinvolgono gruppi di cittadini?
KK: Sì, si tratta di un elemento molto importante del nostro SimCity. Si tratta sostanzialmente di dinamiche che si sviluppano come diretta conseguenza delle scelte del giocatore, comunque, non aggregazioni "spontanee": i Sim possono diventare senzatetto se perdono il lavoro, possono sorgere ondate di criminalità se non ci sono sufficienti forze di polizia, il che spinge i cittadini onesti a manifestare e protestare col sindaco davanti al comune; se una fabbrica chiude, gli operai di quelle vicino possono scioperare e solidarizzare con quelli rimasti senza lavoro.

TGM: Avrei mille altre domande, ma vedo che il PR mi sta già guardando in cagnesco... Grazie mille del tempo, spero che avremo occasione di chiacchierare ancora un po' del gioco nei prossimi mesi!
KK: Ci saranno senz'altro molti altri appuntamenti per SimCity, non temere! E grazie a te!

Mestiere ingrato, quello del sindaco: come mettere d'accordo gruppi di cittadini che hanno idee così diverse?

PARIGI O NEW YORK?

Per noi del Vecchio Continente, uno degli aspetti meno soddisfacenti dei vecchi SimCity era l'impossibilità di costruire città dalla topologia analoga a quelle che abitiamo tutti i giorni: la rigida struttura a griglia non permetteva certo di avere un centro ben definito come possono essere quelli di Parigi o di Milano, con le vie principali che si dipanano a raggiera verso le periferie. A questa obiezione, i designer di Maxis si sono detti cautamente ottimisti: la possibilità di realizzare strade curve, e di non essere costretti a seguire una griglia come in passato, dovrebbe lasciare maggior spazio alla fantasia degli architetti di tutto il mondo. Rimane il fatto, e questo non va dimenticato, che SimCity è un comunque gioco ambientato in un generico presente senza tempo, dove le città non subiscono il passaggio degli anni in maniera marcata: non ci sono monumenti storici né si possono ergere mura di cinta, per intenderci.

pianto non è presente, ma null'altro, e sempre con due click del mouse.

WHAT YOU SEE IS WHAT YOU PLAY

Un'altra importante novità introdotta dal GlassBox Engine, e che rientra nell'idea di rendere più semplice la complessità della simulazione, sta nel fatto che nulla di ciò che compare a video è puramente estetico: tutto, ma proprio tutto ciò che viene visualizzato, e il modo in cui viene visualizzato, "racconta" un aspetto del gioco: il colore dell'aura che avvolge un pedone, per esempio, ci dice se è triste o felice; esistono tre diverse tipologie di automobili, corrispondenti ad altrettante classi sociali dei suoi proprietari, e la predominanza di una o dell'altra permette di capire a colpo d'occhio la tipologia di persone che abitano in quella zona; il livello del carbone nel deposito della centrale elettrica ci dice se sta funzionando a pieno regime oppure se ha bisogno di essere rifornita per non rischiare di lasciare a secco la città; la corrente che si propaga lungo la griglia dell'energia elettrica arriva alle diverse case sotto forma di "diamanti" stilizzati, la cui dimensione è direttamente proporzionale al consumo reale di ogni edificio, e via di questo passo.

QUESTIONE DI STRATI

Ricordate il puzzle di cui vi ho parlato all'inizio? Anche in SimCity tutto quanto è strutturato a livelli: il terreno, le strade, le case e via discorrendo. Premendo il pulsante relativo a un determinato layer (strade, popolazione, fabbriche, polizia, sanità, tasse), è possibile richiamare a video un sacco di statistiche che permettono di capire in che direzione si sta muovendo lo sviluppo della città, e cosa eventualmente fare per andare avanti. Tornando al primo pilastro citato da Kip all'inizio della presentazione, la costruzione della città comincia con quella delle strade: diversamente dai SimCity precedenti, questa volta non esistono griglie, ma è il giocatore a disegnare in maniera libera le strisce di asfalto attorno a cui si svilupperanno i centri abitati; la possibilità di avere strade curve non è una modifica estetica, ma determina anche il modo in cui può essere organizzata una città, molto più libero che in passato. Come nei precedenti capitoli, anche in questo nuovo SimCity il giocatore deve innanzitutto decidere che tipo di sindaco vuol essere, ma ancor più che in passato la simulazione gli permette di assecondare ogni sua aspirazione, ed qui che entra in gioco l'altra grande novità di Maxis, ossia la specializzazione delle città, che a seconda degli edifici che vengono costruiti e delle scelte del giocatore possono diventare poli industriali, commerciali, turistici, e svilupparsi di conseguenza in una particolare direzione. Qualche esempio? Pensate a una città prevalentemente industriale, dove la gente va in fabbrica o in miniera: la tipologia di abitazioni prevalente sarà quella dei ceti medio bassi, con quartieri dormitori, bar e cose sui generis. In quella zona non sarà più di tanto rilevante l'istruzione (scuole, università), quanto la sanità, perché la gente vivrà in un ambiente più inquinato e sarà quindi più soggetta a malattie; ancora, se preferite costruire un sacco di casinò, alberghi e centri commerciali, una delle priorità principali diventerà presto la micro-criminalità, favorita dall'affluenza di turisti, e il sistema di trasporti e strade, che dovrà accontentare un traffico di persone molto superiore. Le specializzazioni non si definiranno in maniera esplicita, ma si realizzeranno sulla base delle scelte compiute nel corso della partita: non si potrà decidere chi viene ad abitare né dove, ma colui che privilegia parchi, centri commerciali e negozi di lusso attirerà inevitabilmente benestanti, che vorranno anche più scuole per garantire un'istruzione adeguata per i propri figli, servizi all'altezza e cose simili.
Lo stesso, ovviamente, vale anche per le fabbriche e i servizi a esse strettamente connesse: rimanendo sempre all'esempio della centrale a carbone, dopo averla resa operativa vedremo la zona circostante modificarsi dinamicamente, con il sorgere di imprese di servizi di forniture,

LE SPECIALIZZAZIONI DELLE CITTÀ NON SARANNO ESPLICITE, MA SI REALIZZERANNO SULLA BASE DELLE SCELTE COMPIUTE NEL CORSO DELLA PARTITA

CASE SU CASE, MATTONI E CEMENTO

Sparsi lungo le pareti degli studios c'erano diversi bozzetti preparatori, e che anticipano parte di quel che possiamo attenderci all'interno di SimCity. Innanzitutto tre diverse tipologie di edifici: residenziali, commerciali e industriali. Ciascuno di essi ha diversi parametri che lo caratterizzano: capienza, classe degli abitanti (o di prodotti creati/venduti), consumo di acqua, corrente, produzione di immondizia e rifiuti organici, denaro generato e via discorrendo.
Ancora, ogni edificio – a prescindere dalla tipologia – dispone di cinque livelli diversi, via via più grandi, dettagliati ed efficienti: per esempio, si parte dalla scuola elementare e si passa alla high school, poi il college e via di questo passo. Ogni nuovo tier sblocca accessori secondari che ne ampliano la funzionalità e che possono fornire ulteriori vantaggi: un distretto di polizia di secondo livello, per esempio, potrà avere una zona dedicata alle celle di detenzione, uno di terzo un'ala per la sezione investigativa e un parcheggio più grande per le auto di pattuglia.
Per concludere, una carrellata di ciò che abbiamo visto di sfuggita: stiamo parlando di piattaforme petrolifere, impianti di raffinazione del petrolio, stazioni di polizia, penitenziari, parchi di divertimento a tema, cantieri edili, miniere per l'estrazione di vari minerali, casinò, aeroporti e fabbriche per la costruzione di automobili.

Il traffico si adegua automaticamente alla dimensione delle strade. Ehm... Ecco, non così.

Ocean Quigley spiega a un insolitamente attento redattore di TGM le principali caratteristiche di SimCity.

case per gli operai e cose di questo tipo; nel frattempo, ovviamente, aumenta anche il livello di inquinamento della zona, ricordate. E qualora si decidesse di chiuderla, per esempio per costruirne una nucleare oppure perché si decide di importare la corrente da città vicine, le imprese circostanti potrebbero chiudere, la gente andare davanti al municipio a manifestare, il numero di disoccupati e senzatetto aumentare (e con esso la criminalità).

TUTTO È CONNESSO

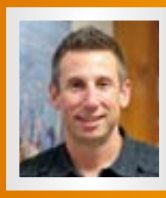
Diversamente dai precedenti SimCity, il nuovo gioco di Maxis non avrà scenari predigeriti da portare avanti; al momento i game designer ipotizzano una serie di challenge, di sfide generate in maniera semi-dinamica a seconda di come evolve la città, oppure proposti dalla community, ma nulla che forzi realmente il giocatore a seguire una direzione particolare. In compenso, ci sarà ampio modo per sperimentare: la mappa di gioco, definita regione, potrà contenere più di una città, a cui sarà legato un singolo salvataggio; così facendo si potranno costruire più metropoli, sperimentare diversi aspetti, coltivare alcuni elementi piuttosto che altri e divertirsi a vedere quel che succede; ancora meglio, è possibile far sì che le città collaborino tra loro: per esempio, costruendo un polo minerario che produce carbone dalle proprie montagne, una città industriale che lo importa e lo converte in energia con i propri impianti, e un'altra ancora più "pulita" che si limita a importare la corrente elettrica dai vicini, e che magari si lamenta perché i fumi di scarico delle ciminiere della prima ammorbano la sua aria.
La cosa bella è che tutto questo potrà essere trasferito, pari pari, anche nel mondo reale, con città gestite da giocatori diversi e che potranno collaborare tra loro, competere per il dominio in un determinato settore (chi guadagna di più, chi inquina di meno, chi ha i migliori ospedali, chi il sistema fognario più efficiente e via di questo passo), e persino contribuire all'andamento del mercato globale. Scordatevi le partite in solitudine dei vecchi SimCity, nella propria "bolla", isolati nel buio della cameretta, perché le decisioni di un giocatore singolo non cambieranno il mondo, come del resto anche nella realtà. Un'inattesa e intrigante lettura "educativa" e civica, da un videogame che come slogan avrà "The Power to Change the World. Together".

CITTÀ VIRTUALI CRESCONO

Sul fronte artistico, la principale fonte di ispirazione dei designer di Maxis è il cosiddetto effetto "miniatura", quello che mette in risalto la scena centrale di un'immagine sfocando i bordi superiore e inferiore, facendo apparire come un modellino il soggetto inquadrato, e che ritroveremo nelle schermate di gestione della città. Per quel che riguarda l'aspetto tecnico vero e proprio, non è certo il numero di poligoni di ogni singolo edificio il parametro con cui misurare la bontà del motore grafico di SimCity, quanto la sua capacità di gestire centinaia di oggetti (relativamente) complessi e di renderli in maniera il più possibile dettagliati: la scalabilità dell'engine tridimensionale permette di aumentare il numero di poligoni e la qualità delle texture di un determinato oggetto man mano che ci si avvicina; addirittura, sfruttando alcuni "trucchetti" ottici, come i livelli di parallasse per gli interni degli edifici e delle automobili, si ha l'impressione di osservare qualcosa di molto più complesso di un banale "scatolone" texturizzato. Non manca anche una componente di fisica realistica, che potrà essere vista all'opera specialmente durante i disastri e relative distruzioni di palazzi e fabbriche, che collasseranno o verranno spazzati via in maniera quantomai credibile, dinamica e non precalcolata. Tutto questo ha un prezzo, comunque, che è dato principalmente dal limite di quattro chilometri quadrati per ogni singola città, grossomodo l'area di una metropoli di medie dimensioni di SimCity 4; un vincolo che si dimentica in fretta quando ci si ricorda che a disposizione del giocatore ci sono intere regioni su cui costruire non uno, ma un numero potenzialmente illimitato di insediamenti.

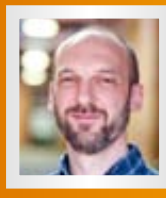
UNA CITTÀ INDUSTRIALE BRUCIA CARBONE NELLE SUE CENTRALI, E QUELLA VICINA SI LAMENTA PERCHÉ I FUMI DI SCARICO DELLE CIMINIERE AMMORBANO L'ARIA

COLONNA BIO



Kip Katsarelis – Lead Producer
La mente a capo del progetto, con cui ci siamo intrattenuti più a lungo a chiacchierare del gioco (vedi due pagine centrali). Lavora in EA da più di dieci anni, la sua è un esempio da manuale di carriera nel settore videoludico: ha iniziato nel reparto controllo qualità (QA), dove la gente si ammazza per cercare i bug dei giochi da riferire agli sviluppatori, proprio con SimCity 4, per poi diventare responsabile QA per The Urbz e Battlefield 2.

Ocean Quigley – Creative Director
A parte la prodigiosa somiglianza con il Max Rovati, nostro collega, Ocean ha iniziato la sua carriera nei videogiochi scrivendo la guida strategica di SimCity 2000, e da lì ha cominciato la sua "scalata" in EA collaborando ai primi due The Sims, The Sims 2, SimCity 3000, SimCity 4, SimCopter e Spore, in ruoli diversi, tra cui quello di direttore artistico. Ha trascorso l'infanzia in Sud America e a Maui, è un pittore piuttosto affermato che ha esposto in mezzo mondo, compreso il MoMA di San Francisco.



Stone Librande – Lead Designer
"Quello del game design è di solito un processo piuttosto lineare", racconta. "In SimCity non è così, perché non hai alcuna idea di quel che farà il giocatore, ma devi comunque lasciarglielo fare". Si vanta di riuscire sempre a riassumere i suoi documenti di design in una singola pagina, così da essere facilmente leggibili e comprensibili dagli altri membri del team di sviluppo, ma per SimCity ha faticato più del solito. Ha iniziato la sua carriera nel 2001 in Blizzard come game designer per Diablo III (giusto per capire da quanto tempo è in gestazione...), per poi passare in EA quattro anni più tardi, dove ha lavorato a diversi giochi, tra cui Spore Galactic Adventures e The Simpsons.

AVVERTENZE FINALI

SimCity non è previsto prima del 2013, il che significa che manca almeno un anno alla sua uscita, a meno di intoppi e complicazioni lungo il cammino. Ciò vuol anche dire che molti degli aspetti che abbiamo visto in questa primissima presentazione potrebbero essere modificati in maniera anche radicale, mentre diversi altri non sono ancora stati decisi in via definitiva. Per esempio, la presenza o meno del "god mode", ossia le opzioni per il terraforming, non ha ancora trovato un consenso unanime nel team di sviluppo; lo stesso dicasi per i livelli di difficoltà, la presenza o meno del meteo dinamico (ma sono state confermate diverse condizioni ambientali), e altre cose di questo tipo.
Maxis sta ancora lavorando sulla forma dei pezzi del suo puzzle più ambizioso, ma ha comunque ben chiaro il risultato che vuole ottenere. E la cosa bella è che l'immagine finale la decideremo noi.

Stone Librande si sforza di rendere comprensibili astrusi concetti di game design ai giornalisti presenti. Lavoro ingrato, il suo...

A CURA DI: Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

SVILUPPATORE: Rockstar Studios - **PUBLISHER:** Rockstar Studios
DISTRIBUTORE: CiDiverte - **USCITA:** 1 Giugno - **SITO:** rockstargames.com/maxpayne3

MAX PAYNE 3

Come Max Payne, avete sempre pensato che New York fosse una città piuttosto pericolosa. Poi, un bel giorno, vi ritrovate a San Paolo del Brasile, e tutto d'un tratto la Grande Mela appare come un luogo di vacanza per famiglie...

Dopo la corposa anteprima dello scorso mese, a qualche settimana di distanza dall'uscita del gioco sugli scaffali di tutto il mondo, siamo volati a Londra, ospiti negli studi di Rockstar, per provare in anteprima la versione PC di Max Payne 3. Uno dei dubbi sollevati dal buon Mario era quello della bontà della (con)versione per computer rispetto a quella console, ed è stato anche il primo aspetto su cui si sono soffermati i PR dello studio inglese prima di lasciarmi prendere in mano mouse e tastiera: non si tratta di una banale trasposizione da Xbox a PC, ma di un progetto sviluppato parallelamente a quello per console, e con tutti i crismi. Il fatto che esca con sole due settimane di ritardo rispetto a queste ultime, invece del solito annetto o giù di lì (vedi L.A. Noire, tanto per fare un esempio recente), fa pensare che dietro questa affermazione ci sia del vero. Alla prova dei fatti, l'impatto con la versione PC è stato davvero esaltante, a cominciare proprio dal lato puramente estetico: il motore DirectX 11, in grado di far muovere Max senza un cedimento o un'incertezza a 1920x1080 (la risoluzione massima del monitor della prova) e con tutto l'attivabile attivato, dimostra che l'ultima evoluzione di Rage, l'engine proprietario di Rockstar, ha ancora parecchio da dire prima di essere rottamato. Non c'è stato modo di scoprire quale fosse la configurazione del computer su cui girava il gioco, e appena ho provato a cliccare col tasto destro su "Risorse del computer" per appurarlo sono stato assalito da eloquenti sguardi che invitavano a lasciar perdere. Speriamo che Rockstar non si arrabbi troppo leggendo queste righe, perché mi hanno chiesto espressamente di non scriverlo, ma ho provato anche la versione Xbox 360, e non c'è dubbio che quella PC sia parecchie spanne più in alto, sia dal punto di vista tecnico sia per ciò che concerne controllo e giocabilità. Acqua in bocca, però!

L'AZIONE È UNO DEI PUNTI SU CUI INSISTE CONTINUAMENTE LA "REGIA", CON UN MONTAGGIO FRENETICO E CON L'USO DI FILTRI CHE SATURANO I COLORI DELLA SCENA

FUMETTO, O QUASI

Uno degli elementi caratterizzanti i primi due Max Payne è la narrazione della vicenda del poliziotto maledetto attraverso le tavole di un fumetto; per questo terzo capitolo, Rockstar ha optato per un approccio più dinamico, che però non snatura la scelta originale, fatto di sequenze video montate in diversi frame tagliati dinamicamente che vanno a comporre una tavola animata, sulla falsariga di quanto abbiamo già visto nella serie televisiva 24. Ed è proprio l'azione uno dei punti su cui insiste continuamente la "regia", anche nelle numerose scene di intermezzo tra una sparatoria e l'altra, nel montaggio e nell'uso di filtri che saturano i colori della scena, con l'obiettivo dichiarato di realizzare il più spettacolare videogame d'azione non solo dal punto di vista del gameplay, ma anche – perché no? – da quello puramente estetico. E già che siamo in tema di estetica, colpisce fin da subito la grande, grandissima attenzione al dettaglio, tipica di ogni produzione R*, e che ritroviamo

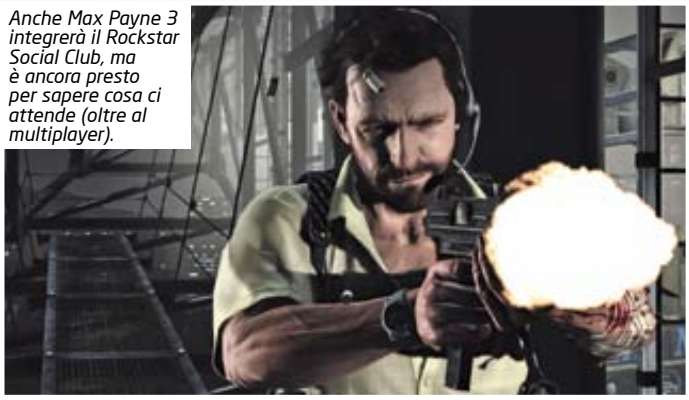
In tanti ci hanno provato, ma solo Payne riesce a far fuori i nemici in maniera così carismatica.

Commento

Scoprire che la versione PC di Max Payne 3 non sarà un bieco port da console ci ha messo di buon umore prima ancora di iniziare la partita; vederla con i nostri occhi, ma soprattutto giocarci, anche se per pochissimo tempo, è stata una vera goduria: l'implementazione del bullet time e la sua integrazione all'interno del gameplay sono davvero entusiasmanti, e siamo rimasti sinceramente stupiti di poter disporre di libertà di movimento e di mira in un gioco in terza persona. Non vediamo davvero l'ora di avere tra le mani il gioco completo!

- ⊕ Una versione PC fatta come si deve
- ⊕ Sparatorie raffinate e spettacolari
- ⊕ Animazioni di altissimo livello
- ⊖ Mancherà il doppiaggio in italiano

Giudizio


Anche Max Payne 3 integrerà il Rockstar Social Club, ma è ancora presto per sapere cosa ci attende (oltre al multiplayer).

La gestione delle armi, mutuata da Red Dead Redemption, si rivelerà piuttosto tattica.

anche qui: all'inizio della prima missione, che racconta l'antefatto che porterà Max Payne in Brasile insieme a Raul Passos (suo vecchio compagno dell'Accademia di Polizia), incontreremo per un brevissimo istante un suo vicino di casa. Come in MP2 potremo entrare nel suo appartamento e curiosare in giro: oltre agli inevitabili antidolorifici, ci troveremo davanti ai deliri di un paranoide complottista, con pareti piene di ritagli di giornale, un laboratorio chimico e ingredienti per costruire bombe fatte in casa (sacchi di fertilizzante, ammoniaca e compagnia bella), materiale che da solo basterebbe a dar vita a uno spin-off del gioco. Tutto questo per un personaggio che, nell'economia complessiva dell'avventura, occuperà la scena per una ventina di secondi al massimo.

PARTITA CON LA MORTE

La missione vera e propria si svolge allo stadio di calcio di San Paolo: Max e Raul sono stati incaricati da Rodrigo Branco, il facoltoso per cui lavorano, di pagare il riscatto per il rapimento di Fabiana, la moglie catturata dalla banda dei Comando Sombra, piccoli criminali locali in cerca di visibilità. Al momento dello scambio le cose vanno storte, naturalmente: un misterioso cecchino, appostato da qualche parte in un punto sopraelevato dello stadio, elimina alcuni dei cattivi e ferisce Max a un braccio. Lui e Raul riescono a trovare rifugio negli spogliatoi (dove il nostro eroe fa abbondante scorta di antidolorifici, l'unica cosa che riesce a tenerlo in piedi, altro che energia autorigenerante!), e ben presto, tra sparatorie nei corridoi dietro gli spalti, nei negozi di souvenir e nelle sale stampa, i due si renderanno conto di non aver a che fare con un giustiziere isolato, e neppure con una banda rivale dei Comando Sombra, ma con un'organizzazione molto più grande, che si può permettere uomini addestrati ed equipaggiamento militare. Quali siano i suoi reali scopi, però, ancora non è dato saperlo, almeno fin quando non metteremo le mani sulla versione definitiva del gioco. Nel frattempo ci accontentiamo più che volentieri di gustarci le sparatorie di gran classe di Max Payne 3, che riescono a conciliare in maniera sublime il mondo degli shooter in terza persona (con tanto di coperture, ironsight e sezioni "whack-a-mole") con la libertà di movimento propria di un FPS. Merito principalmente dell'incredibile lavoro svolto in sede di motion capture e dall'Euphoria Engine, che regala animazioni fluide e per nulla slegate tra loro, nelle quali Max può correre da una parte e sparare dall'altra, saltare a destra e mirare a sinistra, prendere a fucilate in faccia gente dietro di sé anche quando è sdraiato a terra, il tutto senza che i suoi arti facciano la fine di quelli dei ragazzini che giocano a Twister. Il controllo con mouse e tastiera risulta molto efficace, e soprattutto permette di "sentire" in maniera molto convincente il peso del personaggio, che non scivola su scalini o pavimenti, ma si muove in modo estremamente naturale.

CI SI RITROVERÀ A ENTRARE E USCIRE IN CONTINUAZIONE DAL BULLET TIME, IN UNA SORTA DI BALLETTO TEMPORALE ESTREMAMENTE FLUIDO E GRATIFICANTE, NEL QUALE IL COREOGRAFO È IL GIOCATORE STESSO

DANZA MACABRA

Il bullet time, indicato dalla ormai canonica clessidra accanto alla sagoma dell'energia di Max, si ricarica tanto più velocemente quanto "meglio" si uccidono i nemici, e risulta molto più determinante ai fini del gameplay di quanto lo fosse nei primi due capitoli (o di quanto mi ricordo che fosse, il che non è necessariamente la stessa cosa): forse perché sembra essercene di più, forse perché se non lo si usa difficilmente si riesce a venir fuori dalle situazioni più difficili, o semplicemente perché il risultato complessivo è talmente spettacolare e divertente che, una volta provato, sarà impossibile farne a meno. Dopo le prime, prevedibili morti violente dovute alla cautela con cui si usa il rallenti, si comincia pian piano a sfruttarlo in maniera più massiccia, sia per prendere la mira con maggior cura sia per effettuare lo shootdodge, il salto in avanti che da sempre ha caratterizzato gli ingressi in scena di Max. Nel giro di poco tempo ci si ritroverà a entrare e uscire in continuazione dal bullet time, in una sorta di balletto temporale estremamente fluido e gratificante, nel quale il coreografo è il giocatore stesso, che può decidere in un istante come e dove muoversi, chi uccidere per primo, quale sequenza di passi porta al risultato migliore. E non sarà improbabile decidere di ripetere una sequenza solo per il gusto di riuscire a farla meglio, e di eseguirla con maggior classe. Merito di un gameplay estremamente curato che consente di farlo, ovviamente.
In tutto questo si inseriscono alcune piccole novità che non rivoluzionano il gioco, ma lo rendono ancor più gradevole e, per qualcuno, probabilmente più facile da affrontare: il "soft lock" dei bersagli, che sarà disattivato di default (anche nelle versioni console, ci viene detto: scelta coraggiosa) e che permetterà di inquadrare più rapidamente i bersagli; la "kill cam", inquadratura che segue il proiettile che sta per uccidere l'ultimo uomo di uno scontro a fuoco; ancora, il "last man standing", che regala una chance di salvezza a Max quando viene colpito mortalmente, rallentando il tempo automaticamente e dandogli modo di eliminare il tizio che ci ha sparato e di ritornare in azione. A patto di disporre di almeno un curativo, si capisce. ■

Come impongono gli standard moderni, anche in Max Payne 3 saranno possibili attacchi melee ravvicinati e "kill move" dinamiche.

Oltre alla voce, in questo episodio James McCaffrey (l'attore americano che ha doppiato i primi due capitoli) ci mette anche volto e movenze.

A CURA DI: Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

SVILUPPATORE: Digital Reality/Playbox - **PUBLISHER:** Digital Reality Publishing
DISTRIBUTORE: Steam - **SITO:** bangbangracing.com

BANG BANG RACING

I giochini con le macchinine! Perché nessuno fa più i giochini con le macchinine? E perché, quando li fanno, non sono mai per PC? Aspettate un attimo...

Curioso, il mercato dei videogiochi, anche per quel che riguarda i titoli di corse. Da qualche tempo a questa parte, diciamo con l'avvento e l'imposizione sul mercato dei dispositivi iOS, sembra essersi creata una sorta di divisione "morale" tra i fratelli maggiori (PC e console) e tutto il resto, con i "grandi" che giocano a fare i duri, con titoloni importanti pieni di macchinoni su licenza, tracciati ufficiali, produzioni milionarie ad altissimo budget o simulazioni iper-realistiche che metterebbero a dura prova la pazienza di chiunque non abbia un'esperienza decennale nel mondo dei motori. I "piccoli", invece, si beccano le cose più frivole, più leggere, scanzonate, che non si prendono troppo sul serio. E sapete cosa vi dico? Che questa ghettizzazione non mi piace proprio per niente, ma neanche un po'. Dove sono finiti i vari Stunt GP, Ignition, Re-Volt, Micromachines? Possibile che prodotti del genere si trovino solo sull'App Store?
Per fortuna ogni tanto c'è chi si ricorda che ogni piattaforma è buona per un po' di corse scatenate e divertenti, che premano più sul pedale del divertimento che su quello del realismo, che prediligano una grafica super-deformed a modelli megadettagliati e ultrapoligonali, cercando di coinvolgere il giocatore con un modello di guida arcade ma non banale, e chissenefrega se non ci sono le BMW o le Lamborghini nel garage virtuale. Bang Bang Racing, l'ultima fatica di Digital Reality (che recentemente ci ha consegnato SkyDrift e Dead Block), punta a catturare l'attenzione degli orfani dei capolavori citati poco sopra, e chissà, potrebbe anche riuscirci. E così, abbiamo pensato di scambiare quattro chiacchiere con gli sviluppatori della software house.

Commento

Bang Bang Racing è il classico "giochino" di corse, senza chissà quali pretese, se non quella di essere estremamente frenetico, veloce e divertente. Con la sua grafica super-deformed e cartoon al punto giusto fa tornare alla mente il genere "Micromachines" che da troppo tempo latita, specialmente su PC. Il modello di guida promette di essere facile da gestire ma sufficientemente "tecnico" per chi cerca un po' di sfida in più, accentuata dalle diverse classi di auto disponibili. Peccato per il multiplayer, l'elemento forse più trascurato.

- ⊕ Si torna a giocare con le macchinine!
- ⊕ Modello arcade, ma comunque basato sulla fisica
- ⊕ Tracciati "interattivi" con elementi di disturbo
- ⊖ Multiplayer limitato alle classifiche online

Giudizio

L'INTERVISTA

TGM: Cominciamo dai tracciati. Quante ambientazioni ci saranno in BBR? Saranno in qualche modo particolari?

GRAFICA SUPER-DEFORMED, MODELLO DI GUIDA ARCADE MA NON BANALE, E CHISSENEFREGA SE NON CI SONO LE BMW O LE LAMBORGHINI NEL GARAGE

Digital Reality: come per il resto del gioco, non aspettatevi nulla su licenza in senso stretto, ma qualcosa che ci vada assai vicino, per esempio una città costiera "moooolto simile" a Monaco di Montecarlo, il delirio del carnevale sudamericano, le strade scoscese a lato delle Alpi innevate, un ambiente tipicamente statunitense, e altro ancora. Allo stesso modo, cambia radicalmente da un circuito all'altro la sua topologia: ce ne saranno alcuni con lunghi rettilinei e altri estremamente tortuosi, percorsi in piano e altri con saliscendi continui... Più importante, ogni circuito avrà una serie di scorciatoie che i giocatori potranno prendere per guadagnare tempo, ma che richiedono una guida più attenta. L'ambientazione determina anche le proprietà dell'asfalto e del terreno nelle immediate vicinanze: l'auto reagirà in maniera diversa se finisce nell'erba, sulla sabbia o sulla neve, per esempio; ancora, questi fattori possono "sporcare" la pista dinamicamente, rendendo le gare meno prevedibili.

TGM: I tracciati saranno statici o in qualche modo entreranno a far parte del gioco?
DR: Sulle piste ci saranno oggetti dinamici ed elementi naturali, così che risultino meno sterili di quelle reali. E questo renderà le gare il meno monotone possibile. Come dicevo

Il successo su una particolare pista sarà determinato anche dalla scelta della classe di macchine giusta.

Ogni classe contiene cinque diverse vetture, che si differenziano tra loro per accelerazione, nitro, velocità massima, resistenza e via discorrendo.

In totale i tracciati saranno nove, con tanto di versioni "reverse" delle piste.

prima, ci sono alcuni elementi come sabbia e ghiaccio che possono sporcare la pista, rallentando la corsa delle vetture o facendole slittare. Ci sono poi i barili: se ci vai a sbattere contro possono esplodere, costringendoti a procedere (lentamente) fino ai box per riparare la macchina. Ancora, dai bidoni rovesciati possono fuoriuscire chiazze d'acqua o di olio, da evitare a tutti i costi per non ritrovarsi alla guida di un mezzo senza controllo.

TGM: Qual è stata, secondo voi, la sfida più impegnativa nel creare i tracciati di BBR?
DR: Il nostro obiettivo era quello di realizzare circuiti che risultassero divertenti e impegnativi per parecchio tempo, e che non esaurissero il proprio potenziale nel giro di un paio di gare, come sempre più spesso accade. Non vogliamo che le corse si limitino ad accelerare a tavoletta, sgommare nei punti più stretti e basta. Ci siamo ispirati alle piste vere, abbiamo studiato i punti in cui sono più ostiche, dove le curve richiedono maggiore attenzione, come si snoda un particolare punto di un tracciato nel quale la ricerca della traiettoria ideale rende la corsa entusiasmante. Abbiamo mischiato tutti questi elementi, sezioni con molte curve e rettilinei dove il giocatore può tirare un breve sospiro di sollievo, e ci sembra di aver ottenuto un buon risultato.

TGM: Parlando di macchine (a cui abbiamo dedicato un box apposito per parlare delle diverse classi), come si sbloccheranno nel gioco?
DR: All'inizio della partita il giocatore avrà la prima auto di ogni classe, mentre tutte le altre potranno essere sbloccate nel corso della carriera, quando le gare si faranno più difficili, con piste e avversari più impegnativi.

TGM: Come sarà possibile – ammesso che lo sia – personalizzare le proprie vetture?
DR: A parte il colore base, ci sono sette diverse "skin", o meglio, combinazioni di colore, da sbloccare poco alla volta. Queste combinazioni possono essere applicate a tutte le auto, ma la loro disposizione cambia da modello a modello, il che permette parecchie variazioni. Stiamo valutando la possibilità di lasciare al giocatore la scelta di colore e pattern, ma non è ancora deciso.

TGM: Parliamo dell'elemento fondamentale di un gioco di corse, anche se arcade e "leggero" come BBR – il modello di guida. Cosa dobbiamo aspettarci?
DR: Quando abbiamo pensato a questo aspetto, volevamo che la manovrabilità delle macchine risultasse per il giocatore il più naturale possibile. Questo vuol dire che i neofiti, quelli più "casual", non dovranno faticare troppo per capire i fondamenti del sistema di controllo, mentre i più esperti potranno sfruttare al meglio la precisione offerta dal modello di guida. Per esempio, per affrontare una curva stretta la cosa migliore da fare è rallentare, ma usando contemporaneamente freno e acceleratore si può far derapare la vettura, così da osare un angolo più stretto e trovarsi con il muso già pronto all'uscita della curva. Ancora, ogni macchina ha la nitro, che consente accelerazioni ancora più brucianti. La nitro si riempie poco alla volta nel corso della gara, oppure in pochissimi istanti con una sosta ai box.

TGM: Quante visuali ci sono, e come cambiano il gioco?
DR: In BBR ci sono due diverse visuali. La prima è fissa, e a seconda del tracciato permetterà di vedere le auto da dietro, dall'alto, da davanti o di lato; con questa visuale si potrà sempre tenere sott'occhio buona parte del circuito. L'abbiamo sviluppata pensando agli appassionati di giochi di corse visti dall'alto. La seconda visuale è invece più "moderna", segue l'auto da dietro, ed è quella che prediligeranno gli amanti degli arcade più recenti. ■

Piuttosto scarno il comparto multiplayer, che su PC si limiterà a classifiche online globali e dei propri amici.

USANDO CONTEMPORANEAMENTE FRENO E ACCELERATORE SI PUÒ FAR DERAPARE LA VETTURA, COSÌ DA TROVARSI CON IL MUSO GIÀ PRONTO ALL'USCITA DELLA CURVA

Nonostante il modello di guida arcade, il gioco integra la fisica realistica per auto e oggetti.

AUTO DI CLASSE

N-DURA
La classe delle muscle car americane, stile Mustang, con un ottimo grip, un buon controllo e una velocità di punta piuttosto ridotta. Perfetta per cominciare a familiarizzare con il modello di guida.

EVO GT
Classe ispirata alle dream car occidentali, le sue macchine regalano un'accelerazione bruciante, poco grip, grandi drift nelle curve strette, e un sacco di nitro da bruciare. Piuttosto difficili da condurre.

PROTECH
Prende spunto dalle vetture che corrono a Le Mans. Velocissime, inchiodate al terreno, ma se cominciano a derapare ci vorrà un pilota più che esperto, onde evitare rovinosi testacoda.

APEX
Le più veloci, le più grintose, le più performanti. Ispirate alle monoposto di Formula 1, sono anche le più difficili da controllare. Impossibile far driftare questi bolidi, ma con il ridotto angolo di sterzata che si ritrovano, non ce n'è poi gran bisogno.

A CURA DI: Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

SVILUPPATORE: Pendulo Studios - **PUBLISHER:** FX Interactive
DISTRIBUTORE: FX Interactive - **SITO:** yesterday-game.com

New York Crimes

Scordatevi i bermuda a fiori e i mostri all'acqua di rose: nella nuova avventura dei creatori di Runaway e Hollywood Monsters vi aspettano sangue di capra e vergini di Norimberga!

La cosa che si fatica maggiormente a digerire, della nuova avventura dei Pendulo Studios, è la scelta di abbandonare il tono scanzonato da commedia leggera con cui abbiamo sempre avuto a che fare, e accettare una trama e un'ambientazione decisamente cupe, adulte e in taluni casi anche scabrose, ma comunque sempre incasellate in una produzione caratterizzata dalla superba grafica a cartone animato di tutti i suoi prodotti, da Runaway al più recente Hollywood Monsters 2 (The Next BIG Thing, nel resto del mondo).

UNA STORIA PER STOMACI FORTI

New York Crimes è ambientato nella Grande Mela, dove un serial killer si diverte a bruciare vivi i senzatetto della città. I media non sembrano curarsi più di tanto della faccenda, come potete facilmente immaginare, impegnati a discettare in lungo e in largo dell'ultima serata folle di qualche celebrità, e lo stesso dicasi per le forze dell'ordine. Decidono quindi di intervenire il giovane Henry White, volontario per un'organizzazione non governativa, e il suo amico Cooper, un tizio non troppo sveglio che lo segue sempre come un'ombra. Durante le "indagini", Henry viene rapito da un mendicante che crede di trovarsi all'epoca della Santa Inquisizione: sulla sua mano è infatti comparso un misterioso tatuaggio a forma di Y, che ritiene essergli stato provocato dalle torture dei tribunali ecclesiastici speciali. Che sia lui il misterioso omicida? Grazie all'aiuto di Cooper, Henry riuscirà a mettersi in salvo dal folle, ma nel frattempo il killer non si è affatto fermato: al contrario, i suoi omicidi sono diventati ancor più efferati, violenti e brutali, e sembrano voler imitare quelli di una setta satanica operante nel Sedicesimo secolo. Salto in avanti nel tempo di sei anni: ritroviamo Henry, ormai diventato un ricco uomo d'affari ma sempre ossessionato dall'orrenda catena di delitti, che decide di assumere il misterioso John Yesterday, affetto da amnesia, specializzato in satanismo, per svolgere ulteriori indagini sulla setta e scoprire nuove informazioni sul serial killer ancora in libertà. L'aspetto più inquietante di tutto questo è che anche John ha sulla mano un tatuaggio a forma di Y...
Guardiamoci in faccia: tra psicopatici, riti satanici, la Santa Inquisizione, lo zampino del Vaticano e un'indagine ad alto rischio, il timore di trovarsi di fronte all'ennesima variazione sul tema del Codice da Vinci è oggettivamente alto. Possiamo solo fidarci della bontà degli sceneggiatori della software hou-

GLI OMICIDI DEL SERIAL KILLER SONO EFFERATI, VIOLENTI E BRUTALI, E SEMBRANO VOLER IMITARE QUELLI DI UNA SETTA SATANICA ATTIVA NEL SEDICESIMO SECOLO

Commento

Pur mantenendo il suo caratteristico e adorabile taglio cartoon, Pendulo Studios ha deciso di abbandonare la consueta ambientazione leggera e scanzonata e si prepara a farci fare un viaggio denso di mistero e di tensione, che non vediamo l'ora di intraprendere. Ci sono alcuni aspetti che non convincono del tutto, dalla premessa un po' troppo alla Dan Brown ai numerosi "aiutini" per il giocatore, ma i precedenti titoli della software house spagnola hanno ampiamente dimostrato che possiamo stare tranquilli.

- ⊕ Un'avventura matura e a tinte fosche
- ⊕ Tecnicamente superba, specialmente per quel che riguarda l'animazione
- ⊕ Un sacco di enigmi da risolvere
- ⊖ Molte facilitazioni per i giocatori

Giudizio

NYC promette di essere pieno zeppo di riferimenti ad altri videogame, da Heavy Rain (ovvio) a Portal 2 (un po' meno ovvio).

Sempre detto, io: mai prendere la metropolitana da soli! Specialmente se l'unico altro passeggero è un pazzo furioso.

se spagnola, che in questi anni ha sempre dimostrato di saper sviluppare in maniera piuttosto originale storie e personaggi. Quella di NYC sarà una sceneggiatura insolitamente cupa, tormentata, almeno per il genere delle avventure grafiche, con una massiccia dose di umorismo macabro (perché l'umorismo non può mai mancare, ovviamente), e che la software house assicura essere piena di colpi di scena, di svolte inaspettate e impreviste; le peripezie dei protagonisti li porteranno a saltabeccare tra New York e Parigi, le desolate lande scozzesi e persino le innevate montagne del Tibet; la trama, a seconda delle scelte del giocatore, potrà concludersi in ben quattro modi diversi.

TANTI NUMERI, MA NON SOLO

Ogni produzione Pendulo Studios è sempre caratterizzata dall'elevata quantità di "contenuto", sia in termini di spessore della storia sia per ciò che concerne le fredde cifre, e New York Crimes non farà eccezione: oltre ai tre personaggi giocabili (vedi box), l'avventura permetterà di fare la conoscenza di un'altra trentina di membri del cast, di visitare oltre settanta diverse "stanze", tutte disegnate a mano con la consueta cura a cui ci hanno abituato gli artisti spagnoli, interagire con più di cento oggetti diversi, di gustarci oltre quaranta minuti di filmati di intermezzo, e di mettere alla prova la nostra materia grigia con qualcosa come centocinquanta puzzle differenti. Un sacco di belle cifre, ma che non valgono la carta su cui sono scritte se non sono supportate da una storia, un'ambientazione e – più importante ancora – un gameplay all'altezza: magari non il più innovativo di sempre ma comunque solido, costruito su anni e anni di esperienza nel settore. Non aspettiamoci grandi sconvolgimenti per quel che riguarda la struttura del gioco vero e proprio, fatta di esplorazioni, dialoghi ed enigmi da risolvere, ma siamo certi che verrà riposta estrema cura nel mondo in cui questi elementi si legano tra di loro, così da costruire un'esperienza il più possibile omogenea e coerente. In tutto questo non manca comunque lo spazio per qualche guizzo di follia, come offrire al giocatore la possibilità di uccidere qualcuno, azione che non rientra in quelle canonicamente disponibili nelle avventure grafiche. Ma non è finita qui: pur senza "spoilerare" alcunché, sappiate che a un certo punto della storia sarà indispensabile nientemeno che uccidere il proprio personaggio (suicidarsi, praticamente) per poter proseguire nell'avventura. Pazzesco!

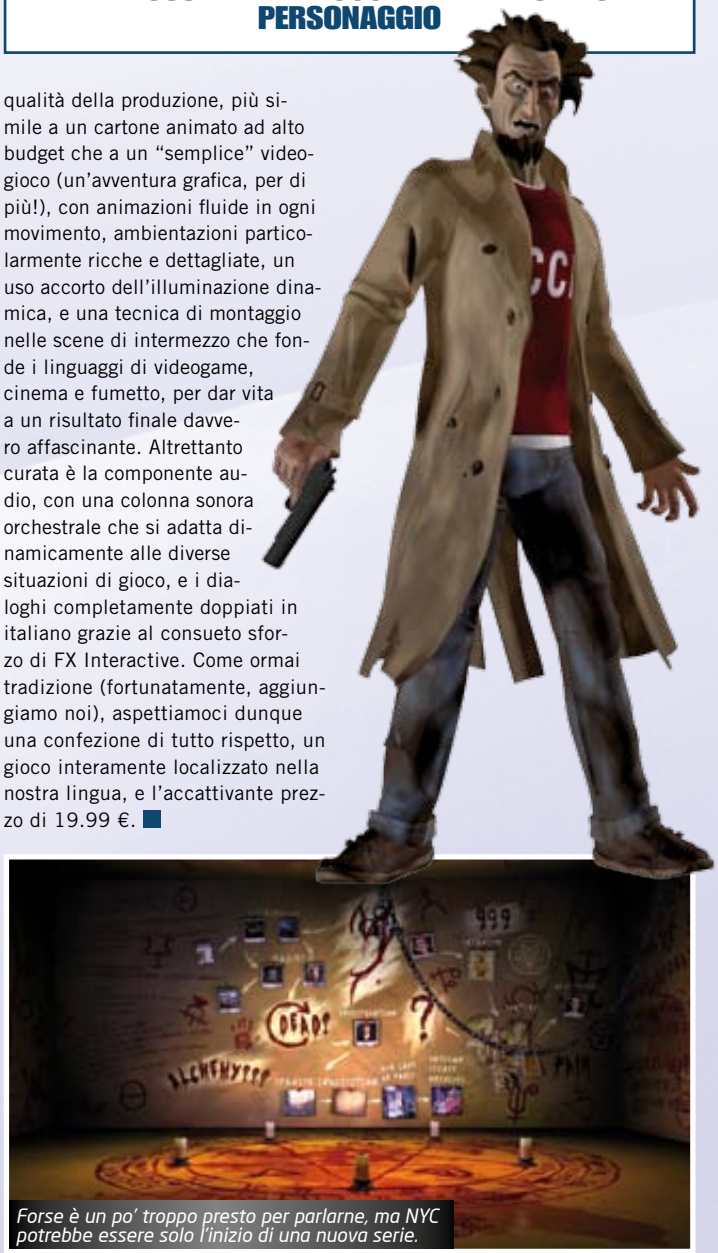
UN CLICK È PER SEMPRE

L'interfaccia rimarrà quella punta e clicca delle avventure grafiche moderne, che permettono di controllare ogni cosa tramite il solo uso del mouse, arricchita da una serie di migliorie grafiche (pop-up a video, icone che si ingrandiscono e via discorrendo) volte a rendere la vita il più facile possibile al giocatore. Gli enigmi saranno piuttosto tradizionali, improntati alla logica e alla combinazione di oggetti presenti in una determinata stanza o nell'inventario; a tal proposito, ogni cosa con cui è possibile interagire potrà essere ingrandita e osservata da vicino con un semplice click del mouse, operazione spesso utile per svelare ulteriori indizi. Per facilitare la vita ai più pigri e ridurre al minimo il rischio di frustrazione per chi non ha troppa voglia di spremersi le meningi, il gioco offrirà un pulsante per richiamare una serie di suggerimenti contestuali all'enigma che si sta cercando di risolvere, e una funzione per evidenziare tutti i punti cliccabili di una schermata. Dimenticatevi anche dei savegame: la nuova funzione "storyboard", infatti, si occuperà di salvare la partita a ogni azione significativa e, come dice il nome stesso, darà modo di rivedere i propri progressi sotto forma di screenshot catturati automaticamente dal gioco. L'ultimo aspetto degno di attenzione, specialmente in una produzione Pendulo Studios, è la straordinaria qualità della produzione, più simile a un cartone animato ad alto budget che a un "semplice" videogioco (un'avventura grafica, per di più!), con animazioni fluide in ogni movimento, ambientazioni particolarmente ricche e dettagliate, un uso accorto dell'illuminazione dinamica, e una tecnica di montaggio nelle scene di intermezzo che fonde i linguaggi di videogame, cinema e fumetto, per dar vita a un risultato finale davvero affascinante. Altrettanto curata è la componente audio, con una colonna sonora orchestrale che si adatta dinamicamente alle diverse situazioni di gioco, e i dialoghi completamente doppiati in italiano grazie al consueto sforzo di FX Interactive. Come ormai tradizione (fortunatamente, aggiungiamo noi), aspettiamoci dunque una confezione di tutto rispetto, un gioco interamente localizzato nella nostra lingua, e l'accattivante prezzo di 19.99 €. ■

VITE GIOCATE

Uno degli elementi che rendono particolarmente godibili le avventure di Pendulo sono i suoi personaggi, e New York Crimes non farà eccezione. Conosceremo Henry White in due momenti della sua vita: come giovane studente universitario impegnato in una ONG, e come ricco uomo d'affari ossessionato dal serial killer di NY; Samuel Cooper, il "lento" che accompagna Henry nel corso del gioco e che subirà una trasformazione fisica impressionante; John Yesterday, che soffre d'amnesia e la cui laconicità e tranquillità si trasformano all'occorrenza in una furia cieca senza controllo. Accanto a questi tre personaggi giocabili, un ricco cast di contorno, tra cui spiccano la sensuale Pauline, di origine parigina, e il perverso Albert, cameriere d'albergo la cui frase tipica è "10% di sconto se posso guardare". Ehm.

NON MANCA LO SPAZIO PER QUALCHE GUIZZO DI FOLLIA, COME OFFRIRE AL GIOCATORE LA POSSIBILITÀ DI UCCIDERE IL PROPRIO PERSONAGGIO


Forse è un po' troppo presto per parlarne, ma NYC potrebbe essere solo l'inizio di una nuova serie.

Fotografa con la tua *Nikon*

come un vero professionista

ABBONATI E PARTECIPA AL CONCORSO!*

Vai sul sito www.abbonamenti.it/nphotography

VINCI Nikon V1

Il sistema fotografico a ottiche intercambiabili più rivoluzionario e intelligente presente sul mercato. **Velocità di scatto 60 fps** e **sistema autofocus tra i più rapidi al mondo** e un **processore di immagine, Expeed 3, ad alissima velocità.** Per catturare le tue emozioni anche prima e dopo che tu abbia premuto a fondo il pulsante di scatto

in edicola a soli 3,90€

Se sei iscritto alla COMMUNITY NIKON, vai sul sito:

www.nikonclub.it

e scarica il BUONO SCONTO di 2€

*REGOLAMENTO DEL CONCORSO ABBONATI E SCATTA

La meccanica del concorso prevede che il nome di chi sottoscrive, rinnova o regala un abbonamento a NPhotography compilando la cartolina allegata inviandola all'indirizzo indicato, o attraverso l'apposito indirizzo internet www.abbonamenti.it o tramite l'invio di un fax al n. 030.31.98.412 entrerà nell'elenco delle persone che parteciperanno all'estrazione del premio messo in palio. Partecipano al concorso i sottoscrittori di un abbonamento (nuovo o rinnovo) i cui pagamenti risultino pervenuti entro il 31/08/2012. Il concorso è valido dal 15/3/2012 al 31/08/2012. L'estrazione del premio è prevista entro il 10/09/2012 alla presenza di un notaio preposto al controllo. Il vincitore sarà avvisato con comunicazione scritta e il premio sarà consegnato entro 90 giorni dalla data di estrazione. Tra tutti coloro che risulteranno registrati sul file, verrà estratto a sorte il premio sotto indicato: 1 Nikon 1 V1 + 10-30mm + scheda lexar 8GB + Lowepro Rezo 110. Totale montepremi € 875,00 (IVA inclusa). Il regolamento è depositato c/o la società Concreta Comunicazioni S.a.s. in Corso Sempione, 98 – 20154 Milano.

ANCHE SU FACEBOOK

SEMPRE CON TE

Sprea editori INTERNATIONAL

■ **CPU:** Dual Core 1,8 GHz ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** una qualsiasi con 256 MB, compatibile con shader 3.0
■ **SPAZIO SU HD:** 15 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** BioWare ■ **PUBLISHER:** Electronic Arts
■ **DISTRIBUTORE:** Electronic Arts ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49,90

www.masseffect.com

GOLD AWARD
GAMES machine

MASS EFFECT 3

Dopo anni di emozioni, la saga di Shepard arriva al gran finale. Il comandante torna a sfrecciare nella galassia a bordo della Normandy, in un disperato tentativo di salvare l'umanità (e non solo) dalla minaccia dei razziatori. E BioWare firma la sua prima grande trilogia, alla faccia di George Lucas!

È finita. A cinque anni dal primo capitolo, la trilogia del comandante Shepard si conclude, lasciando la sua impronta nella storia dei videogiochi. Ci sono stati tanti incidenti di percorso, dai quali non è esente nemmeno questo terzo episodio, ma l'impresa è comunque da annali. BioWare, con Mass Effect, non si è limitata a creare uno sparatutto/gioco di ruolo: ha dato vita a un intero universo narrativo, nato nel mondo digitale e poi sconfinato in quello "analogico" con libri, fumetti, e persino anime. Le vicende della galassia hanno catturato la fantasia di milioni di appassionati di fantascienza e opere spaziali, così scimmiati da ricavarne film indipendenti e da analizzare al microscopio ogni riga dei racconti ufficiali, insorgendo come il nerd ciccione dei Simpson per ogni imprecisione. Vi ricorda qualcosa? Il paragone con un'altra famosa Trilogia, pur essendo un po' eccessivo, è inevitabile. Saranno i posteri a decidere se Mass Effect verrà ricordato come il "Guerre Stellari" della nostra generazione, ma a prescindere siamo alle prese con un fenomeno di grande significato, che supera i tipici limiti del nostro hobby, e che soprattutto non inizia e finisce con l'esperienza interattiva valutata in questa recensione. Detto questo, Mass Effect 3 è e rimane un videogioco, e come tale ha una serie di pregi e difetti. E dunque ve li raccontiamo!

LA BUONA NOTIZIA È CHE IN MASS EFFECT 3 LE CONVERSAZIONI SONO RIMASTE AGLI ALTISSIMI LIVELLI DELLA SERIE

RUOLO O NON RUOLO?

Il primo Mass Effect nacque come un gioco di ruolo con una componente di azione in tempo reale. BioWare, reduce dagli esperimenti ibridi di Knights of the Old Republic e Jade Empire, decise di abbandonare i turni una volta per tutte, virando nettamente verso i canoni degli sparatutto. Il risultato fu a dir poco discutibile: su console l'inventario era comodo come un paio di mutande strette, gli scontri a fuoco erano noiosi e le Intelligenze Artificiali erano argute come bradipi ubriachi (su PC, almeno la questione dell'inventario venne parzialmente sistemata). Era uno sparatutto debole, appiccicato a un GdR un po' troppo annacquato per piacere ai puristi del genere. Una scarpa e una ciabatta, insomma, ma comunque dannatamente divertente. Con il secondo capitolo, BioWare tagliò la testa al toro, semplificando senza pietà la gestione dell'inventario e potenziando a dismisura la componente

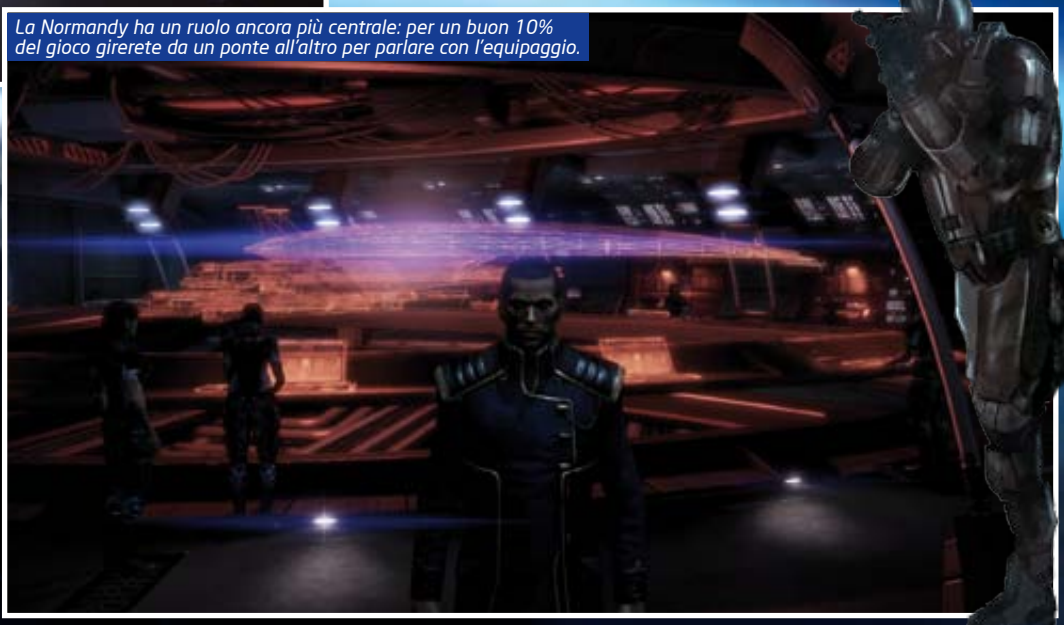
La vita sessuale di Shepard è più attiva che mai, anche in questo episodio. A voi la scelta: libertini o fedeli?

Tutti i personaggi dell'equipaggio hanno storie ricche di sfaccettature emotive. Salvare la galassia, del resto, è un'impresa un po' stressante...

Alcuni momenti non hanno nulla da invidiare a Battlestar Galactica.

E SE NON HO MAI GIOCATO A MASS EFFECT?

È necessario aver giocato altri Mass Effect per poter apprezzare il terzo episodio di questa epica saga? La risposta, sincera, è "no". Ovviamente chi conosce a menadito Razziatori e compagnia cantante potrà cogliere sfumature e rimandi ai capitoli precedenti, ma chi non ha mai messo piede sulla Normandy non deve preoccuparsi. BioWare è infatti riuscita a garantire un ingresso semplice e indolore nel suo universo: accanto alla possibilità – godibilissima per chi ha seguito l'evolversi delle vicende del Comandante Shepard in prima persona – di importare un salvataggio da Mass Effect 2, fa bella mostra di sé la creazione di un nuovo alter ego, che avrà modo di crearsi un personale background senza dover completare i giochi precedenti. Se non avete mai giocato un Mass Effect, questo potrebbe essere il momento giusto per cominciare.


La Normandy ha un ruolo ancora più centrale: per un buon 10% del gioco girerete da un ponte all'altro per parlare con l'equipaggio.

CHE CI PIACCIA O NO, MASS EFFECT 3 NON È PIÙ UN GIOCO DI RUOLO, ALMENO NON IN TERMINI CLASSICI

shooter. Mass Effect 2, pur perdendo un po' di complessità e sacrificando buona parte della componente RPG, riscosse favori su tutta la linea, dando vita a un'esperienza di gioco più snella e godibile.
Con Mass Effect 3, la serie si evolve ancora, probabilmente per un motivo legato alle tante diramazioni date dal sistema di importazione dei salvataggi. Per chi non sapesse di cosa stiamo parlando, all'inizio del secondo episodio era possibile caricare il salvataggio della prima avventura, in modo da adattare gli eventi alle scelte fatte in passato. Wrex è sopravvissuto? Shepard ha preferito salvare il nerboruto Kayden o la formosa Ashley? Udina è diventato membro del consiglio galattico? Le scelte compiute hanno conseguenze che si riflettono nei dialoghi e nella comparsa di determinati personaggi, in modo che ogni giocatore abbia una sensazione di continuità con la sua personale saga spaziale. Questo, naturalmente, comporta la creazione di costosi contenuti ad hoc, con animazioni facciali e dialoghi da doppiare e tradurre. Aggiungendo tutte le scelte di Mass Effect 2, il livello di complessità si fa interessante, ma anche oneroso per gli sviluppatori (che, inevitabilmente, devono curare decine di scene aggiuntive, anche sapendo che molti utenti non le vedranno mai).
La buona notizia è che in Mass Effect 3 le conversazioni sono rimaste agli altissimi livelli della serie, con la stessa quantità di possibilità, sfaccettature e conseguenze. Qualunque siano le scelte della carriera del vostro Shepard, potete aspettarvi dialoghi ben scritti, sviluppati a fondo, che vi faranno incontrare nuovi personaggi e vi riproporranno quelli vecchi, con una sontuosa sfilata di amici che non potrà non emozionarvi. Questo si riflette anche sulle possibilità amorose, che vedranno quel casanova di Shepard insidiare la varie bellezze che lo circondano, dalle esotiche aliene alle "tradizionali" umane. La narrazione, le emozioni e il sentimento, dunque, sono rimasti completamente immutati, e soprattutto all'altezza degli elevati standard della serie. Lo spessore dei personaggi, dato anche dal background culturale delle razze a cui appartengono, è lo stesso che ci ha fatto innamorare anni fa, con in più il bonus di appoggiarsi a ben due episodi, che consentono rimandi interni, citazioni e persino qualche momento di sottile umorismo. Sono dettagli come questo che rendono Mass Effect 3 così bello e coinvolgente, e BioWare ha dimostrato di aver ben chiaro il concetto.

SFORBICIATE CON BUON SENSO

Per mantenere questa profondità senza annacquare il valore delle scelte compiute negli episodi precedenti, gli sviluppatori hanno dovuto tagliare qualcosa, compiendo una scelta sensata e azzeccata, pur se destinata a far discutere. Hanno ridotto l'interattività delle ambientazioni, eliminando il superfluo e puntando il tutto per tutto sull'essenziale. Nel primo Mass Effect si poteva parlare con quasi ogni personaggio che appariva sullo schermo, anche se in modi diversi (alcuni innescavano conversazioni a scelta multipla, altri un semplice scambio di battute), tradizione continuata più o meno nella stessa maniera nel secondo. Questa volta invece i personaggi con cui è possibile avere un dialogo sono così pochi da venire indicati sulla mappa, in modo che il giocatore sappia già cosa cercare. Per fare un esempio, visitando la discoteca della Cittadella, sarà possibile parlare con due soli personaggi, mentre tutto il resto fa

La linea di missioni principale si può completare in circa sedici ore, ma dedicandosi alle quest secondarie si arriva tranquillamente sulla quarantina.

La Cittadella ha sempre un ruolo di rilievo, ma è un po' meno estesa rispetto agli scorsi episodi.

GALASSIA MULTIPLAYER

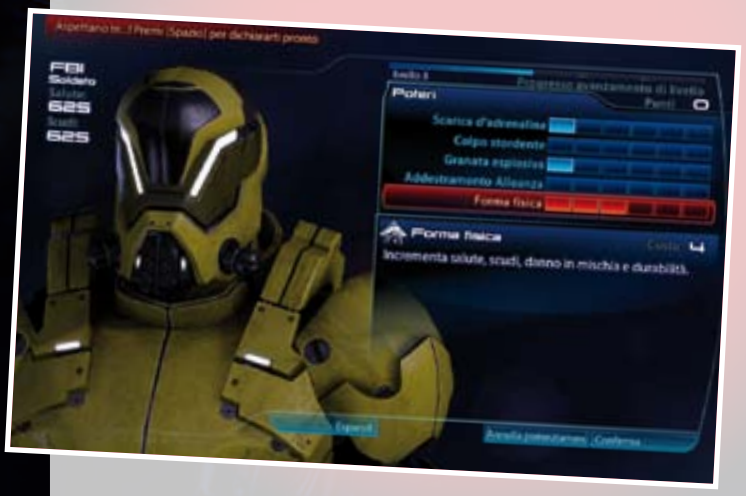
Mass Effect 3 include per la prima volta nella serie una modalità multiplayer cooperativa, separata dalla campagna principale, ma comunque legata alla storia. L'idea è che, mentre Shepard va a zonzo per la galassia, l'alleanza addestra soldati per la battaglia finale, mandandoli a combattere in alcune zone calde dove la presenza dei Razziatori si fa più intensa. Sebbene sia possibile completare il gioco senza mai provare questa modalità, i risultati ottenuti hanno un effetto sulle battute finali dell'avventura. Per scoprire se BioWare ha fatto qualcosa di buono, o se ha semplicemente sprecato tempo e risorse, analizziamo nel dettaglio il funzionamento della modalità.

IN GIRO PER LA GALASSIA

Le missioni sono distribuite in una mappa della galassia, visualizzabile anche durante la campagna principale, dalla sala tattica della Normandy. Ogni zona ha diversi livelli di sfida, in base alla preparazione dei giocatori e al livello che hanno raggiunto.

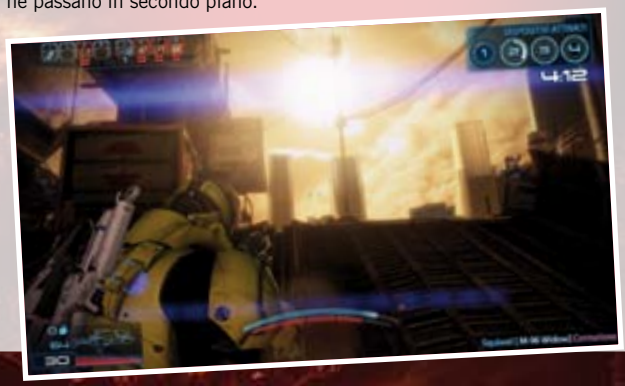
GENTE DI UN CERTO LIVELLO

La gestione del proprio personaggio è in tutto e per tutto simile a quella di Shepard nella campagna principale. Prima si scelgono una razza e una classe, e poi si investono punti nei poteri disponibili. Come da copione, è poi possibile personalizzare i dettagli estetici del proprio soldato, come il colore dell'armatura, e acquisire nuove armi e modifiche per potenziare la dotazione in combattimento. Quel che cambia, per fortuna, è il ritmo con cui avvengono i progressi e gli sblocchi: tutto va più veloce, garantendo un costante alternarsi di sfide e ricompense.



LA GRAFICA

La resa grafica è in tutto e per tutto identica a quella della campagna principale, così come l'attenzione per il design e per l'architettura dei livelli (anche se, ovviamente, le strutture sono più aperte). Considerando che non ci sono primi piani, ma solo azione, i difetti citati nella recensione passano in secondo piano.



LA SOLITA ORDA

La moda delle modalità cooperative a orda ha colpito anche Mass Effect. Le partite prendono squadre di quattro giocatori, per poi metterle contro una serie di ondate di difficoltà crescente, con dei rapidi intermezzi per ricaricare armi e scudi. La particolarità più interessante riguarda alcune piccole missioni, che di tanto in tanto chiedono alla squadra di completare compiti secondari, come attivare una serie di dispositivi o scaricare dati da un terminale. Le regole di base, dunque, non sono niente di nuovo, ma l'esecuzione è di buon livello.

SPARATUTTO EFFECT

La modalità multiplayer è uno sparatutto bello e buono, con meccaniche di combattimento identiche a quelle della campagna. La sensazione è quella di giocare a un qualunque sparatutto online, ma con due importanti eccezioni. La prima, positiva, è che l'ambientazione di Mass Effect è affascinante, e che l'idea di "lavorare" per migliorare l'avventura principale di Shepard dà una motivazione in più per lottare. La seconda, negativa, è che pur essendo valida e giocabile, la componente sparatutto non è il lato migliore di Mass Effect 3. È divertente, certo, ma privata degli intermezzi narrativi è indiscutibilmente inferiore ad altre alternative sul mercato.

FRATELLI SPAZIALI

Le missioni del multiplayer si complicano in fretta, e impongono quindi una reale cooperazione tra i partecipanti. È importante rimanere vicini, curare i caduti (che altrimenti muoiono, rimanendo fuori dalla partita e privando la squadra di risorse fondamentali), e magari anche collaborare nell'uso dei poteri. Una squadra affiatata e con una conoscenza di base delle varie combo realizzabili con le skill biotiche ha molte più possibilità di vittoria.

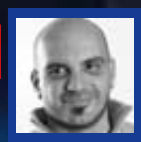
IL VERDETTO

La modalità multiplayer è meglio di come ce la aspettassimo, ma rimane una scelta bizzarra e discutibile. Da un lato contribuisce alla longevità, regalando qualche ora aggiuntiva di divertimento, ma dall'altro non brilla sotto nessuno aspetto. È semplicemente... OK. Considerando che non è nulla di eccezionale, quindi, viene da pensare che BioWare avrebbe potuto risparmiare risorse e fatica, concentrando tutti gli sforzi sul single player: una ripassata in più non avrebbe certo fatto male.

I personaggi con cui si possono avviare conversazioni sono molti meno rispetto a quanto visto in Mass Effect 2. Una volta persi all'interno della storia, però, non ve ne accorgerete.

Notate la bellezza del viso della Asari...

IL PARERE DEL ToSo



Terminato Mass Effect 2 ho cominciato a contare i giorni che mi separavano da questo terzo capitolo in modo quasi malsano. La serie di Shepard è stata infatti una delle poche capaci di farmi avvicinare alla fantascienza, che solitamente non tocco nemmeno con un bastone. Cominciamo subito a chiarire un concetto: Mass Effect 3 ha perso qualsiasi velleità RPG, in modo ancora più marcato di quanto non fosse successo nel secondo episodio. Non bastano infatti i punti da distribuire in alcune abilità per rendere un titolo "di ruolo", anche se qualcuno potrebbe pensarla diversamente.
E posso dire, senza grandi timori, che ME3 non è nemmeno lo shooter più bello che ho giocato nell'ultimo periodo, anzi. Eppure, il titolo di BioWare è riuscito dove altri prodotti hanno miseramente fallito, ovvero nel tenermi incollato al monitor. Mass Effect 3 racconta una grande storia, certo non perfetta e con qualche buco qua e là, in modo convincente e appassionante. Mi sono accorto che la narrazione funzionava quando ho capito di aver volutamente rallentato i miei progressi, come mi accade con i buoni libri, per allontanare l'inesorabile incedere dei titoli di coda, quelli che sanciscono la separazione da Shepard. Pur con i suoi difetti, legati anche a texture in bassa risoluzione che avremmo preferito non vedere o a scelte che non paio sempre avere un peso, Mass Effect 3 è capace di rapire, emozionare, commuovere. E merita i vostri soldi.
È venuto il momento di riprendersi la Terra: la battaglia è appena cominciata.

Davide "ToSo" Tosini

LA NOVITÀ PIÙ SIGNIFICATIVA RIGUARDA LA MOBILITÀ DI SHEPARD, POTENZIATA PER ESSERE PIÙ VICINA A QUELLA DI UN VERO SPARATUTTO

da contorno. Non si può ciarlare con il barista, non si può attaccare briga con qualcuno che balla, non si può fare i dongiovanni con una ballerina a caso. Alcuni personaggi riproducono a ciclo dei dialoghi prestabiliti, mentre altri si limitano a far parte del paesaggio. In alcuni casi si assiste a dei litigi, nei quali Shepard può decidere di schierarsi da una parte o dall'altra, ma si tratta di episodi sporadici e poco significativi, che certamente non compensano la riduzione dell'interattività.
Anche gli scenari esplorabili, in proporzione, si sono rimpiccioliti, pur senza perdere neanche un briciolo dello stile e della perizia con cui sono stati realizzati. Per evitare spoiler, continueremo a concentrare i nostri esempi sulla Cittadella: è possibile visitarla tutta in ascensore, con cinque piani che possono essere "ripuliti" (ossia percorsi per intero parlando con tutti i personaggi possibili) in poco più di trenta minuti. Lo stesso discorso vale per molti altri pianeti, e in generale per tutti gli spazi che non hanno a che fare con lo svolgimento delle missioni, che poi non sono altro che i livelli di uno sparatutto lineare. Che ci piaccia o no, dunque, Mass Effect 3 non è più un gioco di ruolo, almeno non in termini classici: lo spazio riservato all'esplorazione e alla scoperta è ridotto e le interazioni sono ben definite e delimitate. Sarebbe miope, però, pensare che BioWare abbia annacquato l'esperienza, rendendola meno interessante e coinvolgente. Gli sviluppatori, oberati da una quantità di contenuti da creare che supera di svariate lunghezze la media del settore, hanno operato un taglio chirurgico, così drastico da cambiare il genere del gioco. Questo cambio di direzione ha permesso di mantenere intatto tutto quel che ha reso speciale Mass Effect, eliminando tra l'altro un campo in cui non eccelleva. Dite quello che volete, ma dal punto di vista ruolistico la serie ha sempre fatto acqua da tutte le parti, quindi questo passaggio è infinitamente meno traumatico di quanto si possa pensare.
Per finire, quel che è più importante è che la trama è eccellente sotto tutti i punti di vista, rivelandosi una degna conclusione della saga di Shepard. Non scendiamo nei dettagli per non rovinarvi la sorpresa, ma sappiate che vi aspetta una gran finale, con emozioni forti, colpi di scena e scelte difficili da compiere. Incontrerete tutti i personaggi più importanti della vostra avventura (se sono ancora vivi) e ne conoscerete di nuovi, preparandovi alla battaglia finale con i Razziatori. Tornerete su pianeti già visitati e ne esplorerete tanti altri, inclusa la nostra cara e vecchia Terra. Se avete gradito i primi due capitoli, la storia Mass Effect 3 non vi deluderà.

COWBOY SPAZIALI

L'altra metà di Mass Effect 3 è uno sparatutto in terza persona, con un semplice sistema di copertura à la Gears of War e una serie di poteri da usare, che variano in base alla classe scelta e ai punti investiti quando si sale di livello. Le carriere disponibili sono le stesse dei precedenti capitoli: abbiamo i soldati, con poteri dedicati alla mira e ai proiettili, gli ingegneri, in grado di piazzare esche e torrette, e i biotici, gli Jedi della situazione. A questo si aggiungono altre tre classi ibride, che danno vita a personaggi più versatili, ma meno specializzati.
Per finire, come nei precedenti episodi, durante le missioni si è seguiti da due compagni di squadra, ai quali si possono impartire ordini sui poteri da usare o sulla posizione da difendere.
La novità più significativa riguarda la mobilità di Shepard, potenziata per essere più vicina a quella di un vero sparatutto. Spostarsi da un riparo all'altro è più rapido e funzionale, si possono oltrepassare i muretti senza doversi prima accucciare, e in alcuni casi si riesce a saltare oltre a determinati ostacoli. L'idea è quella di

La mimica facciale di Shepard e degli altri personaggi, pur non essendo all'altezza di L.A. Noire, è di primissima qualità.

Nonostante le tante sviste, spesso la grafica è un vero spettacolo.

Il sistema di copertura è quello "standard" degli sparatutto in terza persona.

consentire e incoraggiare un approccio più dinamico e interessante ai combattimenti, ed è supportata anche dall'introduzione di un nuovo attacco corpo a corpo potenziato, attivabile premendo più a lungo l'apposito tasto. I nemici, pur non vincendo il premio Nobel per l'Intelligenza Artificiale, fanno il loro mestiere come si deve, regalando una sfida accessibile ma impegnativa. Ogni alieno o mutante incontrato ha diversi schemi di attacco, e la distinzione tra corazze e campi di forza impone un uso ragionato dei proiettili e delle varie tecniche (incoraggiando, per esempio, la combinazione dei poteri di più personaggi contemporaneamente).
Le missioni di combattimento, come è sempre successo nella serie, si svolgono in ampi livelli con una struttura rigorosamente lineare. Capita di compiere scelte di vario tipo, ma si tratta sempre di dialoghi e interazioni, non di scelte tattiche sui percorsi da affrontare. In soldoni, Mass Effect 3 è anche un valido sparatutto che, pur non scomodando i pesi massimi del genere, si rivela godibile dall'inizio alla fine, anche per la costante qualità delle missioni. Sono tante, specie contando quelle secondarie, e hanno tutte un piccolo guizzo di originalità. L'unico problema, per alcuni, potrebbe essere legato alla lunghezza: alcuni combattimenti durano un po' troppo, e a seconda dei gusti rischiano di essere liquidati come una distrazione dal vero piatto forte del gioco, la narrazione. In ogni caso BioWare ha accumulato una discreta esperienza con le sparatorie, ed è riuscita a proseguire sulla buona strada battuta da Mass Effect 2. Brandire un fucile laser con Shepard non sarà l'esperienza ludica dell'anno, ma è un ottimo complemento d'azione che impreziosisce una trama eccezionale.

IMPERFEZIONI

Dire che la realizzazione tecnica di Mass Effect 3 vive di alti e bassi è un eufemismo. Si va da vertiginose vette di bellezza e design a tetri abissi di incuria estetica, imperdonabili per un nome come BioWare. È chiaro come la serie nasca su Xbox 360, e sia tarata di conseguenza: su console si gioca sul divano, ad almeno due metri da uno schermo che visualizza immagini in 720p. Su PC, invece, giochiamo appiccicati al monitor, con uno standard che si è ormai assestato sui 1980*1020. Quando una texture è sgranata, dunque, in questo contesto la si nota di più, andando incontro al proverbiale pugno nell'occhio, cosa che purtroppo si ripropone per tutta l'avventura. Il vero problema, però, è che non ci riferiamo a dettagli secondari e trascurabili come le bitmap applicate ai muri o agli sfondi. Parliamo dei vestiti e delle armature dei personaggi, che per giunta vengono costantemente inquadrati da vicino durante i dialoghi e le scene di intermezzo. I visi sono stupendi, con animazioni facciali create ad arte e un livello di dettaglio altissimo, e vederli affiancati a divise con dei pixelloni sgranati in bella vista fa male al cuore. Come è stato possibile che a BioWare sia sfuggito un dettaglio così banale? Sarebbe bastato così poco a correggere questo errore, e invece...
Alla lunga ci si abitua, e il design del mondo e degli ambienti è così ispirato da far perdonare tutto, ma è impossibile non notare come Mass Effect 3 abbia una grafica non più all'avanguardia, ancorata alle limitazioni delle console e non adattata ai nostri PC. Speriamo con tutto il cuore che dopo l'uscita arrivino delle patch per ovviare al problema, perché così com'è il gioco non esprime tutto il suo potenziale. Per fortuna la trama e l'avventura sono così coinvolgenti che dopo poche ore passa tutto in secondo piano, lasciandoci soli con l'emozione di salvare la galassia e il futuro di tutte le specie senzienti (o di provare a farlo!).
Mass Effect 3 non è perfetto, proprio come i suoi predecessori, e l'abbandono di alcune componenti GdR susciterà senz'altro accese discussioni tra i fan del genere. Ciò non toglie che sia una grande gioco, valida conclusione di una trilogia imperdibile per chiunque apprezzi la fantascienza e le epopee spaziali. Se vi siete divertiti con i primi due episodi, l'acquisto del terzo è semplicemente obbligatorio, e se non vi siete mai avvicinati alla serie... be', ora possiamo darvi la certezza matematica che vi aspetta un trittico di esperienze indimenticabili.

FBI

SI VA DA VERTIGINOSE VETTE DI BELLEZZA E DESIGN A TETRI ABISSI DI INCURIA ESTETICA, IMPERDONABILI PER UN NOME COME BIOWARE

PROBLEMI DI DOPPIAGGIO?

La versione italiana di Mass Effect 3 può contare su una traduzione solida e ben curata. Tuttavia, anche in questo terzo capitolo è presente lo stesso problema riscontrato nel finale di Mass Effect 2: ci stiamo riferendo alle frasi tagliate, dovute alla sovrapposizione delle voci di alcune conversazioni.
Di base, è come se le espressioni della versione nostrana fossero un pochino più lunghe delle corrispettive inglesi: quando succede, la prima frase viene "sfumata" e coperta da quella successiva, cosa che rende un pochino complicato seguire alcuni dialoghi.
Non vi preoccupate comunque, non è niente per cui valga la pena strapparsi le vesti.

La qualità dei dialoghi è eccellente, e il doppiaggio in Italiano è di buona qualità.

Commento

Per quanto la componente di sparatutto non sia all'altezza dei pezzi grossi del genere e gli elementi da GdR siano stati allegramente sforbiciati, Mass Effect 3 regala un'esperienza unica, imprescindibile per chiunque apprezzi la fantascienza digitale. La trama, forte del pathos montato nei primi due episodi, è un ottovolante di emozioni, e la narrazione è di altissima qualità, soprattutto grazie a dialoghi profondi e interessanti. Il lavoro svolto da BioWare non è perfetto, e anzi mostra il fianco ad alcune magagne tecniche, ma ciò non toglie che Mass Effect 3 sia un'impresa da annali. È la degna conclusione di una trilogia che ha già lasciato la sua firma nella storia dei videogiochi.

- ⊕ La meravigliosa conclusione di una saga spettacolare
- ⊕ Narrazione fantastica
- ⊕ Divertente e appagante

- ⊖ Tecnicamente non eccelso
- ⊖ Doppiaggio con qualche problema

VOTO 90

■ **CPU:** Intel Dual Core 2.4 GHz o AMD equivalente ■ **RAM:** 2 GB (3 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATI Radeon HD4650/nVidia GeForce 8800 GT
■ **SPAZIO SU HD:** 10.5 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Starbreeze Studios ■ **PUBLISHER:** Electronic Arts
■ **DISTRIBUTORE:** Electronic Arts ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 49.99

www.ea.com/it/syndicate

Da una parte c'è un Agente, perso nel dubbio del suo operato, dall'altra ce ne sono quattro, convinti fino in fondo delle proprie azioni. E sono loro ad aver ragione, naturalmente.

SYNDICATE

L'intro qui sopra contiene già una specie di giudizio, riferito alla riuscita dei vari comparti di Syndicate. A ben vedere c'è quasi da stupirsi per la supremazia qualitativa del co-op: in passato, i ragazzi di Starbreeze hanno dimostrato eccellenti capacità negli storymode di FPS a singolo giocatore, realizzando proprio in questo ambito due fra i più riusciti titoli del decennio, vale a dire The Chronicles of Riddick:Escape from Butcher Bay (con un seguito quasi allo stesso livello) e il primo The Darkness. Syndicate, invece, in single player è un videogame discreto ma non è capace di acchiappare fino in fondo, al di là della piacevolezza dell'azione, a causa di una trama piuttosto scontata e di un'impostazione fin troppo lineare dei livelli. Al contrario, il comparto co-op mi è parso uno dei migliori degli ultimi tempi, con parecchie qualità in grado di tener desta l'attenzione del giocatore: può essere amato dagli appassionati della modalità, perché il co-op di Syndicate costringe davvero alla collaborazione, ma può risultare molto piacevole anche a chi non ha mai dimenticato l'ambientazione originale, a patto di non pretendere qualcosa che il gioco di Starbreeze non ha e nemmeno pretende di avere. A questo punto torna prepotente la questione all'ordine del gioco, relativa alla posizione di Syndicate rispetto ai suoi immensi predecessori. In realtà, probabilmente, il pur inevitabile confronto non ha una vera ragion d'essere, vista l'evidente volontà di "omaggiare" il passato senza legami diretti, in un gioco d'azione ben cosciente della sua leggerezza; tuttavia, devo anche dire di aver trovato buona la prestazione di Starbreeze proprio sul piano del rispetto, per aver cercato di immaginare come sarebbe stato il dominio delle Coalizioni (così è stata tradotta la parola "syndicate") visto dagli occhi di una pedina. E questo riguarda il comparto cooperativo, dove interpretiamo gli Agenti in versione "dry", senza varianti narrative a ciò che ricordavamo, ma può riferirsi anche alla storia raccontata nel single player, in cui non si lesina certo per quanto riguarda la cattiveria corporativa. È proprio la brutalità di una società disumana che desideravo ritrovare nel gioco, al punto che l'avrei voluta vedere fino ai titoli di coda...

IL CO-OP DI SYNDICATE COSTRINGE DAVVERO ALLA COLLABORAZIONE, E PUÒ RISULTARE PIACEVOLE ANCHE A CHI NON HA MAI DIMENTICATO L'AMBIENTAZIONE ORIGINALE

C'ERA UNA VOLTA L'UMANITÀ

La struttura dello storymode di Syndicate segue un percorso inverso rispetto ai giochi di Bullfrog, pur

Nella campagna in singolo, ogni tanto ci vengono in aiuto piccoli droni. Per cercare alleati, però, va benissimo anche l'abilità "Persuasione".

Una delle armi in mano al nemico è una vera scocciatura: il danno è quasi irrilevante, ma può immobilizzarci nei momenti meno opportuni.

Adesso mettete della buona musica, altrimenti faccio un casino!

NEI TITOLI DI BULLFROG LE CONNOTAZIONI PERSONALI DEGLI AGENTI VENIVANO VOLONTARIAMENTE TRASCURATE, MENTRE IL GIOCO DI STARBREEZE INDAGA NELLA VITA DI UNO DI LORO

rimanendo estremamente fedele al contesto: laddove Syndicate e Syndicate Wars trascuravano volontariamente le connotazioni personali dei singoli Agenti, per mettere ancora più in risalto l'ottica straniante delle Coalizioni, il gioco di Starbreeze indaga nella vita di uno di loro, fino a rendere il protagonista in qualche modo "diverso" da tutti gli altri operativi. Il punto di partenza è comunque molto vicino a quanto è possibile immaginare, in un contesto cyberpunk con assassini cibernetici e potenti corporazioni, e vede il nostro Agente Kilo (io avrei fatto uno strappo alla regola e l'avrei cambiato, il nome del protagonista) alle prese con simulazioni di combattimento e con qualche incarico apparentemente di routine, in cui rubare segreti e massacrare chiunque si ponga fra l'obiettivo e gli interessi di EuroCorp, civili compresi. Avete presente la celebre missione di Modern Warfare 2, dove il nostro lavoro di copertura giustifica un massacro di cittadini inermi in un aeroporto? Ecco, Syndicate concede questa "libertà" in tutte le situazioni, dall'alto del ruolo di operativo, per mettere ben in evidenza il fatto che, nel mondo del 2069, devi lavorare per una Coalizione se vuoi valere più della carne da macello: è possibile sparare sui tanti civili presenti negli scenari, oppure sui funzionari disarmati delle altre corporazioni, oltretutto con la possibilità di attivare una violenta finishing move su molti di loro, giusto per non correre il rischio di sembrare dei rammolliti. La scelta, per quando possa sembrare controversa, è perfettamente coerente all'impostazione degli storici titoli di Bullfrog, con una funzione simile sotto il profilo concettuale e necessariamente distante in termini di gameplay: in Syndicate e Syndicate Wars anche quest'evenienza era vista sotto l'ottica della strategia, con opzioni tattiche diverse nel caso si volessero preservare gli innocenti, mentre nello sparatutto di Starbreeze si tratta solo di tener presenti (o meno) gli NPC indifesi nell'atto di prendere la mira. Peraltro, l'originale mondo di gioco è stato reinterpretato in tanti altri dettagli, dalle informazioni sempre più precise sulle Coalizioni e sul loro ruolo, produttivo e "politico", fino alla scelta di usare quasi esclusivamente esseri umani per il ruolo dei nemici, senza androidi (c'è qualche piccolo drone, però) o animali geneticamente modificati, visto che quella di Syndicate è soprattutto una storia di "umanità disumanizzata". Peccato solo che i canoni siano quelli di un FPS lineare che più lineare non si può: la strada è sempre una e una soltanto in termini di level design, senza soluzioni alternative di sorta, e lo è anche sotto il profilo squisitamente narrativo, attraverso script e filmati d'intermezzo in prima persona,

QUATTRO AGENTI PER IL MONOPOLIO DELLA COALIZIONE

Ho già fatto riferimento alla migliore prestazione del co-op? Addirittura 3 o 4 volte? Va beh, lo ripeto una quinta: il comparto cooperativo è ben strutturato, più divertente del single player e soprattutto onora meglio le origini della serie. Più volte negli anni '90 (quando sogni di questo genere erano fattibili, senza rivolte dei "puristi") ho immaginato come sarebbe stato vestire i panni degli Agenti del Syndicate, in una dimensione action, guidandoli in prima persona lungo assalti, sabotaggi e misfatti vari. Il co-op di Starbreeze offre proprio questo, con una serie di 10 missioni da sbloccare in sequenza, legate tra loro da un filo narrativo minimale ma efficace. L'obiettivo può essere quello di rubare dati in una base avversaria, oppure di uccidere VIP insieme alla scorta; sopratutto, però, il tono dell'azione rievoca fino in fondo il cinismo e la cieca determinazione delle Coalizioni, così come li abbiamo trovati in Syndicate e Syndicate Wars. Iniziamo le nostre avventure su un flyer, ammirando i buoni modelli e le armi modificate dei compagni: una volta scesi sul campo, diverse zone della mappa vengono rese accessibili al completamento degli incarichi, con una quantità di boss e forze nemiche rapportata al livello di difficoltà prescelto. E dovete fare attenzione a selezionare il grado di impegno, perché al di sopra della modalità "normale" sono dolori per tutti, proprio come piace a noi.

Un "simpatico" Agente mostra l'unica possibilità d'interazione con gli NPC. Ammazzarli tutti.

In ogni istante possiamo scattare verso i nemici e stringerli in un abbraccio "fraterno". Con una bella mossa (mortale) di Ju-Jitsu.

Risultano molto coreografiche le sovrimpressioni delle info, su munizioni, obiettivi e Applicazioni, specie nella baraonda del co-op.

Un po' di tenerezza in Syndicate? Uhm...

con una vicenda nemmeno troppo interessante. Lungo i 20 (piccoli) capitoli dello storymode, il nostro Kilo si muove in diverse metropoli del mondo, all'interno di edifici high-tech, poli industriali e squallidi sobborghi, eseguendo alla lettera gli ordini di EuroCorp nelle indagini su Coalizioni nemiche e terroristi. Questo, almeno, è il tenore dell'azione fino al finale, sul quale tengo la bocca cucita salvo sottolineare la relativa scontatezza della narrazione, intorno all'epilogo come in altri frangenti: la storia poggia sulle solide caratteristiche appena descritte, ma presto si perde nell'ovvietà di situazioni, personaggi e (presunti) colpi di scena; c'è l'amico smargiasso di cui non ci si può fidare, oppure c'è il padre-padrone ai vertici di EuroCorp, a cui Kilo deve la vita ma non certo il rispetto.
E non manca nemmeno la pulzella in difficoltà, sempre più esposta a un serio rischio di "licenziamento". Che nel mondo di Syndicate significa morte, naturalmente.

RICERCA CHE TI RICERCA...

...i nostri Agenti furono armati con le migliori tecnologie di combattimento. Questa stupidata per dire che Syndicate implementa un sistema di crescita leggermente diverso, rispetto ad altri shooter online: solo le ROM sono legate a punti da spendere al volo per aggiudicarsi una nuova abilità passiva, mentre armi e Applicazioni vanno sviluppate avviando una "ricerca" con gli appositi "gettoni", per poi alimentare il completamento con le prestazioni in gioco. L'impostazione è ispirata ai due Syndicate degli anni '90, naturalmente, anche se funziona in modo coerente al contesto shooter, con un certo punteggio da accumulare a suon di frag e hacking volanti, se si vuol vedere completato il processo. Il discorso funziona con tutti i principali elementi del gameplay: attraverso le ROM è possibile accedere alle ricerche sulle 12 Applicazioni, ognuna con diversi livelli di potenziamento, mentre le armi si arricchiscono via via delle qualità già assaporate in single player, relative a mirini, fuoco alternativo e prestazioni di base. Le stesse Applicazioni meritano un discorso a parte, però, perché le differenze con il single player non stanno solo nel numero: in co-op non ci sono più le App "Suicidio" e "Persuasione" (scelta che non ho capito fino in fondo, a dire il vero), ma in compenso è possibile servirsi di strumenti più adatti all'azione di gruppo, per creare barriere energetiche o sistemi rivitalizzanti a disposizione di tutti. Le ROM funzionano in modo molto simile, invece, a parte la necessità di attivare abilità "contigue" nello schema a scacchiera.

INNESTI VELOCI

Come detto, lo schema di gioco risulta più interessante in co-op rispetto a quanto si vede in single, con quattro giocatori a coprirsi a vicenda nell'atto di violare circuiti e abbattere soldati corporativi. Lo stesso gameplay, però, è capace di risollevare anche l'espe-

IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO È PENSATO PER UNA FRUIZIONE MOLTO VELOCE, SENZA SCHERMATE DI SELEZIONE O ICONE A SCOMPARSA

I ragazzi di Starbreeze predilig gono da sempre effetti di forte contrasto e rifrangenza. A volte esagerano, ma sempre con stile.

Questo "Colonnello" è una presenza ossessiva, oltre che uno dei nemici più pericolosi. Ha tre livelli di scudi da hackerare, e imbraccia quasi sempre un lancia-fiamme o una minigun.

ASPETTANDO CARTEL

Paradox Interactive si è riempita bene la pancia, in questi ultimi tempi, con il successo degli ottimi Magicka e Mount & Blade. E la casa sembra intenzionata a giocare sulle dimensioni di videogame più creativi e meno costosi, sull'onda delle produzioni indipendenti, anche nel caso di Cartel: citare questo titolo nella recensione del nuovo Syndicate è praticamente un obbligo "morale", perché gameplay e scenario sono marcatamente ispirati ai capostipiti della serie di Bullfrog, con tanto di lotta fra corporazioni e agenti da governare con la strategia in tempo reale. Non c'è la licenza ufficiale, naturalmente, ma a volte è pure possibile farne a meno, con una debita impronta personale e tanti dollari risparmiati. A ogni modo, appena sarà il momento non mancheremo di farvi avere notizie.

rienza in singolo, almeno per lunghi tratti, mentre ci vengono spiegati i meccanismi di gioco a colpi di boss e squadroni da annientare. Attraverso una serie di training, inscenati in uno spazio virtuale, apprendiamo prima di tutto il funzionamento delle "Applicazioni", giustificate nella trama come aggiornamenti via software, atti a rendere il nostro Agente più resistente e letale. Le App sono installate sul "DART", una tecnologia (proiezione del "CHIP" dei videogame di Bullfrog) a disposizione di Agenti e funzionari delle Coalizioni, di cui EuroCorp ha sviluppato la versione più avanzata, la 6: nella pratica del gameplay, ciò si esplicita in una visuale da attivare a comando, per rendere visibili i nemici dietro ai muri ed evidenziare elementi utili dello scenario (tutti gli altri oggetti sono comunque segnalati, ma solo per ragioni scenografiche); il DART rappresenta già un'abilità a sé stante, dunque, da sviluppare nei tempi di durata e nelle proprietà, mentre le Applicazioni sono skill da attivare sfruttando gli scenari e i nemici, fattori con cui lavorano in stretta simbiosi. Il sistema è pensato per una fruizione molto veloce, senza schermate di selezione o icone a scomparsa, e prevede che le abilità (per un massimo di 3 contemporaneamente) vengano attivate a tempo, tenendo premuto un tasto, e siano ricaricate dalle stesse azioni dell'Agente, violando sistemi informatici e massacrando i nemici.

In particolare, la differenza di funzionamento del single player riguarda il numero di App a disposizione, limitato a 3, oltre alla funzione assegnata agli stessi strumenti: nella campagna abbiamo "Suicidio", che obbliga un nemico a suicidarsi, facendo danni anche a chi è in zona, "Contraccolpo", con cui tramortire e disarmare gli avversari per poi sforacchiarli in libertà, e "Persuasione", l'abilità resa famosa dal primo trailer di Syndicate (costruito sul più famoso deterrente delle Coalizioni, il Persuadertron), che costringe il malcapitato a sparare sui compagni per poi uccidersi a sua volta (in gioco si lancia "suicidio", ma dà subito il via a una nuova ricerca). Per venire incontro al sistema di selezione rapida delle skill, anche i movimenti di battaglia sono stati adattati alla massima velocità di esecuzione, con salti in acrobazia davanti agli ostacoli più bassi, quando si è in piedi, oppure con copertura automatica e fuoco alla cieca mentre si procede accovacciati. Quest'ultima caratteristica, in particolare, è piuttosto efficace se ci sporgiamo dal bordo superiore dei nascondigli, con due livelli di zoom, ma lo è molto meno se cerchiamo di sporgerci di lato, al punto che l'azione sembra impossibile da compiere "volontariamente" (l'animazione c'è, ma pare legata a logiche casuali).

Le differenze "quantitative" con la modalità cooperativa si sentono anche sul versante dei perk, qui chiamati "ROM", la cui attivazione è possibile solo in punti specifici della

NELLA MODALITÀ COOPERATIVA, ARMI E APPLICAZIONI VANNO SVILUPPATE AVVIANDO UNA "RICERCA", DA FAR PROGREDIRE CON LE NOSTRE PRESTAZIONI IN GIOCO

La selezione delle ROM è leggermente più ampia in co-op, con l'aggiunta dei chip per sbloccare nuovi livelli per le App. Tutto chiaro, no?

Ma guarda te cosa è costretto a fare il tuo papà, per darti una bella pulita alle orecchie.

ALTERNATIVA INDIPENDENTE

Nel mio mondo ideale, mi piacerebbe vedere Starbreeze lavorare a fianco di Streum On Studio (fanno prima a comprarseli, visto che sono una decina), in una specie di brainstorming per il videogame cyberpunk definitivo. L'indipendente E.Y.E. Divine Cybermancy ha diverse idee in comune con il nuovo Syndicate, ad esempio nelle linee di ricerca per l'equipaggiamento e nella propensione al co-op, ed è simile anche nella descrizione dello scenario generale, con fazioni "equipollenti" e contrapposte. Naturalmente, però, in altri aspetti i giochi non potrebbero essere più diversi: il titolo di Starbreeze è un frenetico sparatutto che non concede quasi nulla ad altri generi, mentre la creatura dei francesi di Streum è rivolta agli amanti degli action-RPG di un tempo, con un'aura molto più sfumata anche sul piano scenico (a parte alcune ambientazioni, sorprendentemente simili a quelle di Syndicate). Per lo stesso motivo, ci sembra giusto segnalare il titolo agli amanti dei GdR, che magari si aspettavano dal reboot di Starbreeze un'impostazione più complessa: se si è alla ricerca di una specie di Syndicate in salsa di ruolo, forse il gioco agognato è proprio E.Y.E., a patto di saper digerire un impianto tecnico un po' brutale.

Ogni qual volta viene introdotta una nuova Applicazione ci vengono proposti brevi training in una sorta di spazio virtuale.

storia: in particolare, per sbloccare le abilità passive è necessario uccidere altri Agenti, protetti da vari strati di scudi (da violare, per rendere efficaci i colpi) e da abilità analoghe alle nostre, oppure eliminare un particolare personaggio della Colazione nemica; in questi frangenti il nostro personaggio infila una sonda automatica nel corpo del malcapitato, ovviamente senza anestesia, per poi lasciare spazio a una delle poche schermate gestionali esterne all'azione (quasi un paradosso, in effetti, se guardiamo alle origini di Syndicate). Qui è possibile sviluppare le ROM disposte su un'apposita scacchiera, con funzioni di potenziamento e supporto che mai sconfinano nello stealth, e si rivolgono invece alla resistenza, alla velocità e ad altre caratteristiche da scontro diretto, come le funzioni di cura e aumento di potenza della modalità DART. Le armi implementate in Syndicate, dal canto loro, rappresentano una buon compromesso fra potenza e funzioni tattiche: in single player ci vengono forniti di default i gingilli più duttili, completi di fuoco alternativo, anche se è possibile sistemare nei 2 slot le armi raccolte dai nemici, magari per sostituire la pistola, oppure servirsi di strumenti di morte ancora più potenti da rinvenire lungo i corridoi delle basi (gonfie di munizioni fino a scoppiare, naturalmente); ci sono mitragliatrici con proiettili guidati e fucili d'assalto convertibili in fucili da cecchino a corto raggio, capaci di oltrepassare pareti leggere, a fianco di classici shotgun, mitragliette e diverse armi a energia, utili a mandare in corto circuito le tute e l'equipaggiamento dei nemici.
A questo punto verrebbe in aiuto un ulteriore distinguo, rispetto ai meccanismi delle armi e dei potenziamenti nel comparto co-op. Per simili dettagli vi rimandiamo agli approfondimenti di queste pagine (sulle opzioni multiplayer, ma non solo), così da lasciare spazio a una valutazione più generale: il numero degli operativi in scena, gli obiettivi e persino le opzioni di crescita, come le ricerche su armi e applicazioni, nella modalità online stringono un legame più forte con il passato della saga, in termini di sensazioni e atmosfera, al punto che persino l'impianto visivo e la colonna sonora (minimale ma efficace) riescono a emergere meglio. È in questo contesto che torniamo a essere gli Agenti, decisi a onorare gli impegni fino in fondo, senza pietà per nessuno al di fuori delle mura di EuroCorp.

MA CHE BEL CYBER-LOOK

L'approccio di Starbreeze all'impianto grafico mi è sempre piaciuto, e Syndicate non fa eccezione. D'altronde, quando un FPS del 2012 si mantiene quasi sempre vicino ai 100 frame per secondo, anche in presenza di anti-aliasing, i casi so-

L'APPROCCIO DI STARBREEZE ALL'IMPIANTO GRAFICO MI È SEMPRE PIACIUTO, E SYNDICATE NON FA ECCEZIONE

Sta a noi decidere le sorti dei "non belligeranti", anche se le conseguenze sono nulle sul gameplay. Questi erano pure alleati...

Nel reboot di Syndicate non potevano mancare minigun e lanciafiamme, le armi più potenti dei videogame originali. E anche qui non scherzano affatto.

no due: può essere che il gioco sia fortemente scarno sotto il profilo visivo, comunque sotto gli standard attuali, oppure è possibile che ricerchi la massima fluidità al servizio dell'atmosfera e del gameplay, sopperendo ai dettagli meno definiti con lo stile. Per fortuna Syndicate risponde a quest'ultima condizione, con un uso di effetti luce e filtri distorsivi che ricorda alla lontana i due titoli su Riddick, ma risulta ancora più appropriato in mezzo a rappresentazioni di ologrammi e insegne digitali: spesso e volentieri, in titoli addirittura eccellenti gli interni risultano meno belli da vedere, a causa di sistemi di illuminazione precisi ma privi di spessore sulle superfici in ombra, mentre la messa in scena di Syndicate è sempre vibrante, tra albe accecanti e luci artificiali in ogni dove, come in una specie di cartone animato digitale su base "realistica". Anche i modelli di armi e nemici concorrono al buon risultato, così come le strutture architettoniche più o meno all'avanguardia, per quanto ogni elemento sia calibrato per non pesare troppo sull'hardware, nel conteggio poligoni e nella profondità delle texture. La cosa buona è che, in questo caso come in altri (Borderlands o Deus Ex: Human Revolution, per fare esempi a carattere sci-fi) la resa finale non fa pensare al confronto fra PC e console, in termini di appeal grafico, perché il titolo sarebbe stato probabilmente lo stesso anche in un diverso equilibrio di mercato, con il framerate (e lo stile) davanti a tutto. E mi ha fatto piacere rilevare un risultato sostanzialmente positivo anche per le intelligenze artificiali, in coreografie di combattimento fondate sul numero di nemici, sulla varietà delle armi e su un minimo di "professionalità" tattica. In uno scontro tipo, gli avversari continuano a ricomparire a ondate, fino all'esaurimento delle forze, differenziati nel grado di comando, nelle armi e nelle IA: i comandanti corazzati procedono a testa bassa verso di noi (o verso i giocatori più pericolosi nell'immediato, nel caso del co-op), mentre i semplici soldati usano lo scenario con una certa perizia, abbassandosi dietro ai ripari alla ricerca della migliore linea di tiro, oppure buttandosi giù dai balconi per venirci a stanare, con grande aggressività. Naturalmente, la "cattiveria" e la mira sono le qualità più importanti anche per le IA di Syndicate, specie ai più alti livelli di difficoltà del co-op, ma anche questa è una strada efficace per veicolare la sfida, accanto a una programmazione quantomeno onesta delle reazioni nemiche. Considerati tutti i fattori, dunque, quello che resta è il rammarico per una campagna in singolo sotto le aspettative, il cui principale difetto va ricercato nel level design a senso unico, senza uno straccio di percorso alternativo, al di là della trama e della limitata personalizzazione delle abilità. Una volta ancora, però, ribadisco che il comparto cooperativo è invece ai limiti dell'eccellenza, capace com'è di far emergere le idee del gameplay e la cupa atmosfera di Syndicate. La prossima volta partirei da qui, per migliorare le prestazioni di un titolo già a buoni livelli, magari con un hub dove incontrare altri Agenti, felici e irrimediabilmente cattivi.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

IL PARERE DEL ToSo

Ho giocato Syndicate sia su console, sia su PC, terminandolo in entrambi i casi per capire se ci fosse spazio per parlare di rigiocabilità. Beh, non c'è. Una volta terminato il primo giro di giostra, il single player può essere serenamente accantonato, a meno che non vogliate migliorare le vostre prestazioni (tempo che ci avete messo a completare il livello, headshot effettuati, violazioni perfette e cosucce di questo tipo). Diverso il discorso per quanto riguarda la parte co-op, che si dimostra viva e frizzante come poche altre. Giocata con altri tre amici, coordinando i movimenti della squadra, dà un sacco di soddisfazione, ma anche affidandosi al caso il divertimento è garantito. Un acquisto consigliato se state cercando qualcosa di soddisfacente in single player e di spassoso se affrontato da un buon party.

Davide "ToSo" Tosini

La corsa in treno, con combattimento pirotecnico al seguito, è uno dei clichè più ossessivi degli action adventure.

LA STRUTTURA DELLO STORYMODE DI SYNDICATE SEGUE UN PERCORSO INVERSO RISPETTO AI GIOCHI DI BULLFROG, PUR RIMANENDO ESTREMAMENTE FEDELE AL CONTESTO

Tutto il gioco è strettamente in prima persona (con una sola, breve eccezione), anche per mettere in risalto la brutalità di alcune situazioni.

Commento

Il nuovo Syndicate ha un paio di pregi importanti, al di là delle caratteristiche grafiche e di gameplay: innanzitutto non è un doppione "vanilla" di Deus Ex: Human Revolution, e anzi possiede una sua identità autonoma, completamente interna agli sparatutto, con un'implementazione di innesti e poteri indipendente dalle logiche RPG; inoltre, il gioco di Starbreeze reinterpreta l'universo originale con il giusto rispetto, pur nell'ambito di un reboot di genere opposto, cercando di riprodurre la brutalità delle corporazioni e degli operativi sul campo, con le debite varianti alle convenzioni degli action adventure (per l'intoccabilità dei civili, innanzitutto). Purtroppo il single player non è eccezionale, nella durata come nei contenuti, ma l'offerta è notevolmente risollevata dalla prestazione del comparto cooperativo, asciutto e cattivo al punto giusto.

- ⊕ Co-op ben congegnato, per dinamiche e riferimenti alle origini
- ⊕ Graficamente fluido, nonché stiloso
- ⊕ Combattimenti serrati e veloci
- ⊖ Troppo lineare e breve in single player

83

■ **CPU:** Dual Core 2GHz (Quad Core 2.66GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** DirectX10 compatibile e 512 MB RAM (DirectX10 compatibile e 1 GB RAM)
■ **SPAZIO SU HD:** 8 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Remedy Entertainment ■ **PUBLISHER:** Remedy Entertainment
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa (DLC: sottotitoli) ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 23.99

www.alanwake.com

ALAN WAKE

"Niente è perduto per sempre. Niente che non possa essere ritrovato". (Stephen King - La Zona Morta, 1979)

Scrivere di Alan Wake nel 2012 non è un compito semplice. Nei due anni trascorsi dalla sua pubblicazione su Xbox 360, chiunque si è sentito in dovere di esprimere un proprio giudizio sulla fatica di Remedy. Nel cercare di offrire un punto di vista originale, senza quindi pescarlo dall'ammasso indistinto di opinioni che sono i forum di videogiochi, non posso evitare di servirmi dell'unico strumento capace di fugare qualunque pretesa di oggettività: la prima persona singolare. Sono quindi libero di "gettare il cuore oltre la siepe" e partire con una considerazione centrale per inquadrare il prodotto in questione: Alan Wake è un videogioco con la V maiuscola e merita di essere vissuto, criticato e discusso dall'inizio alla fine, ieri, oggi, domani, su console o PC, in bianco e nero o a colori, con mouse e tastiera o pad, in piedi o seduti, in curva Nord o in curva Sud, a prezzo pieno e scatolato: punto, a capo, grassetto.

ANDIAMO CON ORDINE

Nella dozzina di ore necessarie ad arrivare ai titoli di coda mi sono trovato a prendere numerosi appunti: sui personaggi, sugli ambienti, sulle meccaniche... di elementi degni di essere annotati ne sono emersi a bizzeffe: dalla sagacia di un dialogo particolarmente ispirato all'illuminazione dinamica degli ambienti (che a momenti, per via del calore generato dalla scheda video, mi ha fatto incendiare il tavolo di legno su cui poggiava il case). Eppure, riflettendo, mi sono reso conto che sarebbe stato un errore iniziare con una vivisezione del prodotto "Alan Wake" per arrivare a liquidarlo, nelle conclusioni, quale semplice somma delle sue parti. Mi spiego meglio: non è che gli sviluppatori non abbiano prestato attenzione a ogni singolo dettaglio, anzi sarebbe possibile soffermarsi su ciascuno di essi con un grande dispendio di caratteri, ma è nel valore complessivo dell'opera che si respira aria di colossal, inteso proprio nell'accezione hollywoodiana del termine, e si concretizza un tipo di esperienza che prescinde i limiti fisici del "mezzo" videogioco; limiti magari legati a quisquilie quali il gameplay o i requisiti hardware, sicuramente essenziali da rilevare, ma che rimangono, però, il contorno di una portata ben più elaborata e gustosa.
Ciò detto, se prendiamo la definizione di "sceneggiatura" e ne allarghiamo le maglie fino a comprendere, nella sua articolazione, anche gli aspetti interattivi del gioco, otteniamo uno schema interpretativo a mio avviso ottimale per contestualizzare una recensione "critica" di Alan Wake, senza perdere di vista l'obiettivo di queste pagine e cioè quello di rendere conto di un'avventura in senso lato, che non si risolve nel suo essere più o meno divertente, quanto piuttosto nella capacità di diventare un tipo di intrattenimento maturo e compiuto. Quindi, posto il fatto che l'idea era quella di realizzare un "survival thriller" in terza persona e che il soggetto, adeguatamente trattato, voleva essere quello del conflitto tra la psiche di uno scrittore in crisi e le cattive intenzioni di una "presenza oscura" capace di piegare alla propria volontà cose e persone, rimane da verificare come questi spunti siano stati declinati in

È NEL VALORE COMPLESSIVO DI ALAN WAKE CHE SI RESPIRA ARIA DI COLOSSAL

La possibilità di attivare il commento audio degli autori è davvero eccezionale; accontenterà tutti gli irriducibili di Bright Falls.

Difendersi dall'attacco in picchiata di uno stormo di corvi non è tanto facile quanto può sembrare, specie se i "nemici" arrivano da tre lati.

La regia dei filmati d'intermezzo è sempre coreografica e non lesina colpi di scena ed effetti speciali.

una scrittura tanto efficace da scongiurare l'anonimato così temuto da Oscar Wilde: "Al mondo, c'è una sola cosa peggiore del far parlare di sé: il non parlarne affatto" (Il ritratto di Dorian Gray, 1890).

FRAME

Bright Falls è una banale cittadina del Nord America, conosciuta giusto per la produzione di legname e il suo contesto naturalistico in grado di attrarre non pochi vacanzieri in fuga dalle città. Il paesaggio è quello dell'imprecisata frontiera tra i parchi del Wyoming e lo Stato di Washington, quel Pacific Northwest tagliato dalle anse del fiume Columbia e dai rilievi delle Montagne Rocciose, costellato di modesti insediamenti scarsamente popolati e inerpicati sui bassi pendii collinari; luoghi che, nell'immaginario collettivo, richiamano i grandi boschi di conifere e i rumori delle cascate, il cappello dei Ranger delle riserve, i picnic dell'Orso Yoghi e la flanella delle camicie a scacchi; ma anche le scintille delle segherie e le cataste di tronchi abbattuti, le baite polverose e scricchiolanti, le miniere abbandonate delle Black Hills e la nebbia di Twin Peaks. Sì, Twin Peaks. Remedy non ha inventato nulla. Lo fece David Lynch, cresciuto non lontano da quella regione e capace di ricostruire alla perfezione un tipo di isolamento geografico e xenofobo, frutto di una morfologia ostile, che porta chi è "dentro" a diffidare del diverso, dell'inaspettato, di ciò che viene da "fuori" e non può capire. Alan Wake viene catapultato in una realtà fatta di luoghi comuni e personaggi stereotipati, tanto diffusi tra l'opinione pubblica da essere immediatamente familiari: la commessa sciocca e credulona, il guardiacaccia solitario ma dal cuore d'oro, lo sceriffo in stile Marge di Fargo (Joel ed Ethan Coen, 1996), il medico saggio e tranquillo, l'agente dell'FBI corrotto dall'alcol e dal grilletto facile... tutto odora di già visto e ognuno sembra recitare un canovaccio di battute rodato e infallibile: attori lì per fare la propria parte, per popolare un mondo prefabbricato e a misura di un giocatore già in possesso di tutti gli strumenti cognitivi sufficienti a comprendere lo spettacolo e a godersi i popcorn serviti alla tavola calda.

ALAN WAKE VIENE CATAPULTATO IN UNA REALTÀ FATTA DI LUOGHI COMUNI E PERSONAGGI STEREOTIPATI

AGAINST PIRACY

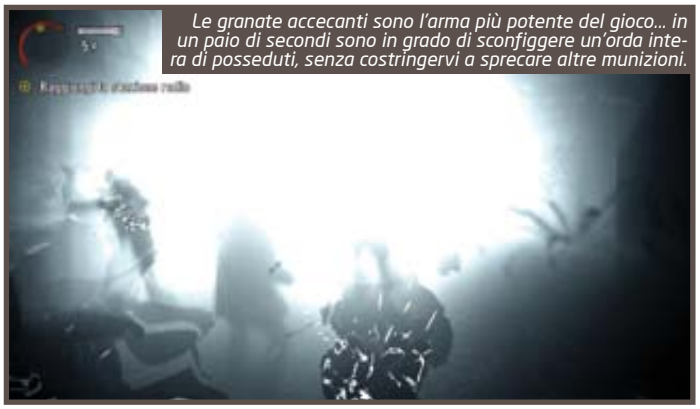
La versione PC di Alan Wake è decisamente ben fatta. Non è solo una questione di contenuti, ma anche di tecnica. Per quanto concerne i primi, Remedy ha messo nel piatto della Special Edition tutto ciò che poteva: la colonna sonora, un piccolo PDF illustrato ricco di informazioni aggiuntive, il commento audio alle scene, la possibilità di giocare su più display, il supporto al 3D e i due bellissimi DLC, usciti su Xbox 360 solo in un secondo momento (il primo, The Signal, era "compreso" nella confezione, mentre il secondo, The Writer, andava acquistato a parte). Sul fronte del porting tout court, invece, la ristrutturazione del codice ha portato tantissime migliorie: dall'aumento della risoluzione, già citata nel corpo della recensione, alla qualità delle texture, passando per tutta una serie di effetti post-processing il cui elenco si risolverebbe in una sequela di acronimi e consonanti. Gli sviluppatori, affiancati da un piccolo team indipendente (al secolo Nitro Games), hanno lavorato davvero con mestiere e passione; lo si capisce da tanti fattori. E anche il successo di vendite registrato su Steam, che stando alle dichiarazioni di Remedy ha permesso di coprire i costi di sviluppo e promozione in sole 48 ore, dimostra che Sam Lake e soci, reduci da alcune dichiarazioni scottanti circa il rapporto tra sistema di pricing, pirateria e publisher, sanno bene cosa, quando e come farlo: incluse le polemiche sui requisiti hardware consigliati, non propriamente popolari, e quelle sull'autolock (anche se io, dell'autolock, quasi non me ne sono accorto).

SHINING

Quindi il colpo di genio; quel Barry Wheeler che come un coniglio dal cilindro irrompe in una storia già "condannata" a ripercorrere lo stesso iter di un romanzo di Stephen King; un comprimario dotato di una scrittura fuori parametro, che incalza il protagonista e dà ritmo, umorismo e verve alla rappresentazione; un rifugio sicuro, immune a quell'oscurità burattinaia che istiga gli abitanti di Bright Falls a salire sul palco per la scena finale. Barry è un compagno fidato,

Arrivare in un luogo illuminato, dopo due ore di ombre, paura e nemici da cui fuggire, restituisce una sensazione di successo a tratti palpabile.

Barry Wheeler... e non aggiungo altro.


Le granate accecanti sono l'arma più potente del gioco... in un paio di secondi sono in grado di sconfiggere un'orda intera di posseduti, senza costringervi a sprecare altre munizioni.

Televisioni, radio e telefonate mantengono Alan in costante collegamento con il mondo dei "vivi"... e meno male, aggiungerei.

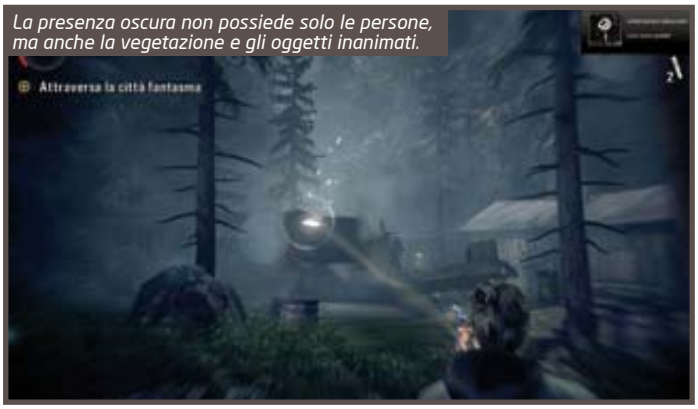
L'illuminazione dinamica si commenta da sola.

Una volta privati dell'aura oscura grazie alla torcia, i posseduti possono essere colpiti come normali esseri umani.

BARRY WHEELER, COME UN CONIGLIO DAL CILINDRO, IRROMPE IN UNA STORIA GIÀ "CONDANNATA" A RIPERCORRE LO STESSO ITER DI UN ROMANZO DI STEPHEN KING

una presenza che mitiga l'altrimenti insopportabile solitudine di un Alan Wake frastornato e alieno a quel luogo, ormai incapace di distinguere tra realtà e finzione, tra posseduti e possessori, tra ciò che è amico e ciò che è tranello. Remedy, però, è attenta alla narrazione; la dirige, tenendola al guinzaglio, offre continui reminder per evitare la dispersione, per scongiurare il pericolo che il giocatore non sappia cosa stia facendo e che le fila di un discorso, in apparenza inconcludente, si sfilaccino. Non può e non deve accadere che il gameplay prenda il sopravvento; in questa cornice, quindi, trovano spazio le radio accese che passano le trasmissioni locali, le televisioni che riportano alla memoria il passato prossimo dello scrittore o le frequenti telefonate tra quest'ultimo e gli altri attori. Non importa che il tutto accada in un capanno disabitato nel bosco o sul bancone di un ufficio informazioni senza elettricità: l'importante è che accada, altrimenti non ci potrebbe essere salvezza; non ci potrebbe essere speranza, non ci potrebbe essere più una "casa" e una normalità a cui tornare. Mai, però, si deve cadere nell'errore di pensare che le fasi interattive siano di secondaria importanza. Esse dettano i tempi e contribuiscono all'esasperazione di una situazione "ai confini della realtà", dove anche la luce di una torcia elettrica è in grado di ripristinare i contorni delle cose e riportarli alla loro forma originale e conosciuta. Ed è così, allora, che per raggiungere la successiva scena d'intermezzo bisogna pagare dazio: sopravvivere all'attraversamento delle foreste che abbracciano quella porzione di mondo, muniti esclusivamente di una piccola pila, una pistola, qualche proiettile e tanta parsimonia. I nemici che le abitano, quei falegnami corrotti dal buio, armati di asce e macheti, che sbucano dai cespugli quali orsi selvatici scoperti da un cacciatore disarmato, vanno incontro ad Alan istigandolo, vogliono lo scontro diretto, sanno che non c'è partita, che la loro forza lo schiaccerebbe come una foglia secca. E se si risponde alla provocazione, se si gioca al fare il cowboy del Far West, la morte è là, dietro l'angolo; ma il Game Over non è solo l'antipasto di un Quick Load innocente, esso suona come un fallimento personale, come un allarme che rimprovera e ricorda che gli strumenti a disposizione erano quelli, che ogni colpo esploso aveva la sua importanza, che non si è in uno sparatutto e che l'intelligenza, nella gestione delle risorse scarse, non può essere un optional; bisogna impegnarsi, centellinare ogni munizione, calcolare i tempi di ricarica, improvvisare con le schivate, raggiungere una posizione dominante e ottimizzare le batterie della torcia per riportare quelle ombre al semplice stadio di "esseri umani", quindi passibili di morire sotto lo scacco di un'arma da fuoco e trasformarsi in cenere.

Quando si è colti di sorpresa, l'azione rallenta e sfoca i contorni della scena per mostrare al giocatore i punti d'ingresso dei nemici.



La presenza oscura non possiede solo le persone, ma anche la vegetazione e gli oggetti inanimati.

La foresta e gli ambienti di Alan Wake sono talmente ben fatti da restituire un senso di "fisicità" fuori dal comune.

Collectible, anyone?

IL PARERE DEL TOSO

Avevo già terminato Alan Wake su console, quindi sapevo esattamente cosa aspettarmi in questa versione PC, almeno per ciò che concerne il "gioco". Quello che mi ha sorpreso, al di là dell'ottima realizzazione tecnica, è il fatto che Remedy sia stata capace di accalappiarmi una seconda volta, senza lasciarmi una sola chance di lasciare l'avventura a metà. Ho cominciato il "secondo giro" partendo dai DLC, che mi ero perso su Xbox, e li ho trovati mediamente più difficili del titolo originale, ma stupendamente succosi e non cosacce messe lì, di maniera. Aggiungono qualcosa di importante alla storia, e lo fanno con gusto, anche se spingono un po' troppo l'acceleratore sul pedale dell'azione, segno che American Nightmare, la versione "arcade" sbarcata di recente su Xbox Live, è nato lì. Nella sua versione PC, Alan si presenta al meglio delle sue possibilità, sia per quanto riguarda il contorno (una collector's che comprende colonna sonora, DLC e PDF "extra" a 20 euro? Davvero?), sia per ciò che concerne la ciccia. Come dice Roberto, Remedy ha creato un titolo che non va semplicemente "giocato". È necessario viverlo. Fidatevi, vi sorprenderà.

Davide "ToSo" Tosini

RATATOUILLE

Alan Wake, comunque, non è un gioco perfetto e le fasi action, che pur spaventano e incollano il giocatore alla sedia fino all'ultima scena, smettono di sbalordire nell'arco di qualche mezzora. Un'altra sbavatura del game design è rappresentata dalle casse di rifornimenti disseminate per le colline di Bright Falls, che rompono l'armonia dell'incubo nonostante siano state immolate dagli autori all'altare della premeditazione, quasi fossero pietre miliari posate in passato da una coscienza soprannaturale, che tutto aveva compreso, e che voleva guidare lo scrittore fuori dalla distorsione del sogno in cui sapeva sarebbe piombato. Altrettanto farraginose sono quelle corse bislacche a bordo di autoveicoli di fortuna che, nel tentativo di proporre varianti sul tema, finiscono per far tornare alla mente brutalità più consone a giochi splatter, sulla falsa riga di un Carmageddon o di un Dead Island. Ma il confine tra la coerenza di fondo e una coesione solo superficiale, nel mondo dei videogiochi, è tanto labile da aprire lo spazio a ogni tipo di esperimento, non ultimo quello del citazionismo più spinto, che, se certo non si risparmia riferimenti ai mostri sacri del genere, si permette addirittura di inflazionare l'assalto degli uccelli reso celebre dal capolavoro di Hitchcock e che avrebbe potuto rimanere un solitario amarcord, invece di configurarsi come una stupida routine d'attacco riproposta un numero imprecisato di volte. Queste, però, sono considerazioni fatte con il senno di poi, dato che nel "mentre", il tempo di soffermarsi a riflettere viene eroso da un coupe de theatre dietro l'altro; per ognuno dei sei episodi in cui è suddivisa la produzione finlandese, infatti, Sam Lake, padre tanto di Alan quanto di Max Payne, si inventa uno storytelling impeccabile, un'evoluzione pirotecnica esplosiva, colorata, piena, capace di restituire allo spettatore pagante una sospensione dell'incredulità resa ancora più convincente da una conversione PC sensazionale, impreziosita da una complessità tecnica, una cura per il particolare e una risoluzione a schermo davvero impensabili per una qualsiasi console odierna. Ciò detto, se è vero, come scrisse Stephen King, che "gli incubi esistono al di fuori della ragione e le spiegazioni, antitetiche alla poesia del terrore, divertono ben poco", è giunto per me il momento di fermarmi, poggiare la penna sul tavolo, socchiudere gli occhi e chiedervi scusa: non volevo annoiarvi.

Roberto "il Cinese" Turrini
turrini.roberto@tgmonline.com

REMEDY È ATTENTA ALLA NARRAZIONE; LA DIRIGE, TENENDOLA AL GUINZAGLIO

In alcuni punti sarà possibile muovere gru, montacarichi, accendere fari e fare del sano platforming.

Commento

Quando un gioco riesce a generare una discussione tanto partecipata, non è possibile liquidarne il giudizio con una semplice battuta sul suo essere brutto o bello. In questo senso, a conclusione di una recensione concepita per essere un qualcosa di propedeutico all'esperienza "Alan Wake", piuttosto che la compilazione di una sterile pagella circa le sue prestazioni sul campo, non posso che sottolineare quanto Remedy sia riuscita a confezionare un prodotto in grado di rapire l'attenzione del giocatore, di lasciarlo con il dubbio, la curiosità di scoprire cosa si celi dietro al mistero di Bright Falls, di insinuare in lui la paura di rimanere senza munizioni, senza corrente, senza luce, il timore di non arrivare alla meta, di non farcela, di perdersi. E quando il gioco finisce, quando i riflettori si spengono e scorrono i titoli di coda, nessuno, guardandosi indietro, potrà titubare nell'affermare di non aver sprecato un solo secondo del proprio tempo.

- ⊕ Atmosfera, emozioni, storia, personaggi...
- ⊕ Conversione impeccabile
- ⊖ Gameplay "tout court" ripetitivo
- ⊖ Le casse di munizioni

VOTO 92

■ **CPU:** Intel 2.0 GHz o AMD equivalente (Quad Core 2.4 GHz) ■ **RAM:** 1.5 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATI Radeon HD 3850/GeForce 8800 GT (ATI Radeon HD 5850/GeForce 460 GTX)
■ **SPAZIO SU HD:** 16 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Neocore Games ■ **PUBLISHER:** Paradox Interactive
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 39.99

SITO: www.kingarthurthewargame.com/2/

KING ARTHUR II
THE ROLE PLAYING WARGAME

Le forze del male hanno distrutto ciò che avevamo costruito, lungo la conquista della Britannia e la celebrazione del Santo Grail. Si riparte da Camelot.

Vista la diffusione delle leggende intorno a Re Artù, verrebbe da pensare all'esistenza di un numero spropositato di videogame, di ogni genere e complessità, ispirati a questo personaggio e alle suggestioni a lui vicine. In realtà, è più facile trovare riferimenti al Re e ai suoi celebri cavalieri in action-game o in serie strategiche dallo sguardo generale (in Stronghold's Legend, ad esempio), piuttosto che titoli completamente incentrati su Artù, Merlino e compagnia. Questo discorso si fonda su un minimo di approssimazione, naturalmente, ma riesce a inquadrare bene l'importanza che una serie come King Arthur di Neocore può avere, per un giocatore affascinato ed edotto sul cosiddetto "Ciclo Arturiano": il primo capitolo è assolutamente il miglior videogame mai realizzato su una simile fonte d'ispirazione, per la capacità di aggiornare lo scenario con moderne contaminazioni, cinematografiche e videoludiche, e anche per ragioni legate esclusivamente alla proposta di gioco. Oggi non esistono troppe alternative a Total War, se si cerca un titolo di strategia bellica sfaccettato e complesso, e la saga degli ungheresi di Neocore offre contemporaneamente qualcosa in meno e qualcosa in più, se messa a confronto con la proposta di Creative Assembly. In difetto rispetto a qualsiasi capitolo di TW c'è sicuramente la varietà delle opzioni gestionali e tattiche dentro e fuori il campo di battaglia, comunque superiore a qualsiasi action RTS, così come la qualità degli scontri in tempo reale e delle intelligenze artificiali; come surplus non trascurabile, però, King Arthur e King Arthur II portano con loro una connotazione scenica a cavallo tra storia e leggenda (ma non pensate all'omonimo film del 2004, per l'amor del

LA SAGA DEGLI UNGHERESI DI NEOCORE OFFRE CONTEMPORANEAMENTE QUALCOSA IN MENO E QUALCOSA IN PIÙ, SE MESSA A CONFRONTO CON LA PROPOSTA DI CREATIVE ASSEMBLY

Gli effetti meteorologici sono fra le cose migliori che il titolo offre a livello visivo. La loro implementazione, però, pesa parecchio sul framerate.

Le "Adventure" sono piccole storie giocabili in forma testuale, ben scritte e orchestrate.

L'idea dei "Fomoriani", come cattivoni da sconfiggere in KAII, proviene da antiche leggende irlandesi.

Sullo sfondo di una muraglia ispirata al Vallo di Adriano, ci accingiamo a difendere una struttura con poteri magici.

cielo) e una componente RPG debitamente sviluppata, ancor più in questo secondo capitolo. Anzi, a essere precisi il gioco presenta diverse caratteristiche, come la mappa per la fase tattica a turni, vicine per estetica e funzione alle versioni moderne di GdR tattici come King's Bounty e Disciples, con la differenza che le regole diventano quelle della strategia in tempo reale, una volta che si scende sul campo di battaglia con eserciti di cavalieri, streghe e demoni. Dunque le prossime pagine saranno piene di riferimenti gustosi, musica per le orecchie di appassionati di ruolo e strategia, anche se non mancheranno i dovuti appunti alla tenuta complessiva di King Arthur II - The Role Playing Wargame, in termini di gameplay e sul piano squisitamente tecnico. Pensate che il PC della prova ansima ancora per lo sforzo...

RICOSTRUIRE IL MITO

In merito al background e alla storia di King Arthur II, è forse opportuno ripetere una considerazione fatta in sede di anteprima al primo capitolo, sconfinante nel mondo del cinema: per quanto non siano mancati film su Rè Artù nelle ultime 2 decadi, la vera pellicola di culto intorno al Ciclo Arturiano rimane Excalibur di John Boorman, magistralmente in bilico tra il realismo dell'ambientazione medievale e l'aura mistica degli antichi culti druidici, lungo tutto l'arco della vita del sovrano. E un videogame uscito dal novero delle produzioni est-europee di alto livello, in genere attente ai riferimenti narrativi più raffinati, non poteva escludere dalla linea d'ispirazione una simile fonte: in effetti il film viene omaggiato in diverse ricostruzioni di scena e in alcuni particolari, come un "carta informazioni" che reca, nell'immagine di un vassallo, le sembianze dell'attore inglese Nigel Terry, interprete di Re Artù in Excalibur.
Per il resto, la serie di Neocore è anche molto attenta alle caratteristiche più diffuse e conosciute del fantasy, fuori dalla saga dei Cavalieri della Tavola Rotonda. Legioni del male e altri dettagli dello scenario riportano al Signore degli Anelli cinematografico e ad ambientazioni nate nell'ambito dei videogame, prima fra tutte quella di The Elder Scrolls, soprattutto nel design di architetture e creature fantastiche. L'ispirazione per le vicende di King Arthur II è altrettanto composita, tra cenni storici, leggenda originale e invenzioni ex-novo: il rapporto fra cristianesimo e antichi culti locali (Old Faith, nel gioco) è parte integrante di trama e gameplay, così come lo scenario comprende fiere popolazioni della Britannia, come i Pitti, storicamente fondamentali per le dinamiche della regione in epoca pre-medievale, insieme a muraglie che ricordano visivamente il Vallo di Adriano e il Vallo di Antonino (fantastici gli scorci fra il mare e le sconfinate mura, sullo sfondo di fulmini sovrannaturali); allo stesso tempo vengono rievocate tutte le figure principali intorno al mito di Re Artù, da Merlino alla Dama del Lago, da Morgana Le Fay a Lancillotto, pur se in modo necessariamente più forzato rispetto al capitolo originale (incentrato sul Santo Grail e sull'unificazione della Britannia sotto la bandiera di Camelot). E naturalmente non mancano draghi e demoni da fantasy classica, come dicevamo, che

In alcune località è possibile costruire una forgia, per creare item da battaglia a disposizione degli eroi.

Identificare subito gli arcieri nemici è sempre una buona pratica, per decimarli con la cavalleria.

PER QUANTO NON SIANO MANCATI FILM SU RÈ ARTÙ NELLE ULTIME 2 DECADI, LA VERA PELLICOLA DI CULTO INTORNO AL CICLO ARTURIANO RIMANE EXCALIBUR DI JOHN BOORMAN

Gestire bene i propri possedimenti significa allargare la gamma di unità disponibili, con aggiunte davvero sfiziose.

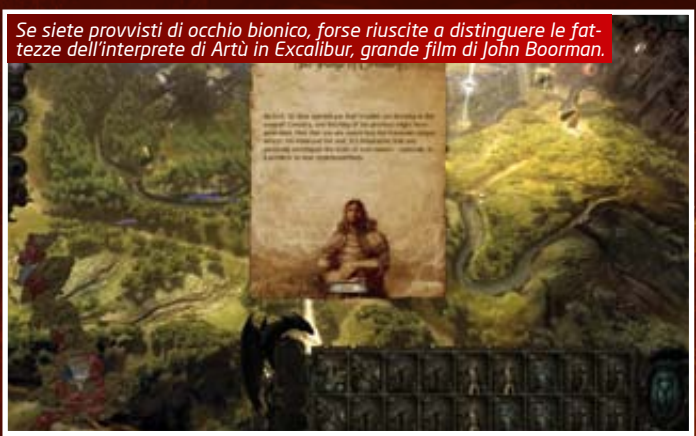
LA COMPONENTE RPG RIMANE L'AMBITO IN CUI KING ARTHUR II SI CARATTERIZZA MEGLIO, CON UNA PROFONDITÀ PRATICAMENTE UNICA NELL'AMBITO DEI WARGAME

Niente di buono si profila all'orizzonte...

il nostro prode Sir William Pendragon troverà sul cammino insieme a uno stuolo di comprimari: Re Artù è preda di una misteriosa malattia, che gli impedisce la gestione del regno ed è causa di clamorose disfatte, mentre il suo pupillo dovrà risalire l'isola combattendo le diaboliche schiere di Fomoriani, fino ad annientare le roccaforti del nemico a nord, oltre i Valli apparentemente invalicabili...

CON LE ARMI E CON LE PAROLE

Come visto nel predecessore, la fase a turni (equivalenti a stagioni) si svolge su una mappa ispirata alla Britannia di epoca tardo romana, in cui è possibile gestire i possedimenti di Re Artù, gli eserciti sotto al comando di Pendragon (e degli alleati, tra cui Morgana e Lancillotto) e il rapporto con i feudi neutrali e nemici. Questa parte costituisce di gran lunga il cuore del gameplay, dal momento che potenziamenti, migliorie ed equilibri, costruiti con la spada o con il dialogo, vanno direttamente a riflettersi sugli scontri in tempo reale. Molti problemi possono essere risolti senza il ricorso alle armi, attraverso funzioni diplomatiche sempre più sviluppate, in cui barattare item, punti esperienza o risorse magiche in cambio della pace; un'ulteriore possibilità "pacifica" è data dalle Adventure (ricordiamo che non esiste, al momento, localizzazione in italiano), ovvero da missioni da svolgere in una forma vicina ai libri-game e ai vecchi videogiochi testuali: viene raccontata una storia e vengono proposti enigmi, labirinti e dilemmi vari, premiando con esperienza ed equipaggiamento da battaglia il grado di impegno investito nell'impresa. È possibile alleggerire questa porzione di gameplay evitando i puzzle, ma solo con precise conseguenze sulle ricompense di item e punti per le skill. Al di là di queste intriganti caratteristiche, la componente RPG rimane l'ambito in cui King Arthur II si caratterizza meglio, con una profondità praticamente unica nell'ambito dei wargame: la gestione delle unità eroiche si avvicina a quella di un GdR d'azione, con la possibilità di distribuire i punti guadagnati in abilità attive e passive, disposte in generosi rami di crescita, e addirittura di organizzare l'equipaggiamento dei singoli eroi con armi, amuleti e armature; il modello di crescita delle legioni di soldati è diverso ma risulta comunque ben fatto, dando modo di intervenire su attributi specifici come la distanza di tiro degli arcieri, oppure come la resistenza delle unità e la forza negli scontri ravvicinati, senza dimenticare skill da acquisire in sequenza, non potenziabili ma ugualmente utili in battaglia. Le caratteristiche di ruolo, inoltre, sono strettamente connesse al sistema di upgrade per le località sotto il nostro controllo (tra le altre cose, solo nei possedimenti di Rè Artù possiamo curare o reclutare i soldati): durante la stagione invernale è possibile aggiungere migliorie alle strutture o cambiarne del tutto la funzione, per garantire ulteriori bonus agli eserciti e soprattutto per ampliare il numero e la qualità delle unità disponibili, sbloccando primizie come guerrieri-licantropi ed enormi golem di pietra. Con lo stesso iter, potenziando debitamente villaggi e roccaforti, si può accedere a ulteriori opzioni "civili", magari per la diplomazia, oppure costruire forge dove creare item per i campioni, unendo le qualità degli oggetti in nostro possesso. Infine, prima di scendere nel dettaglio delle battaglie RTS, va ricordato il quadro morale e religioso intorno al personaggio principale: fattori come le risposte date nelle Adventure, i rapporti con gli alleati e lo sviluppo di una struttura invece che di un altra, magari una cattedrale o un circolo di menhir, determinano una certa direzione tra tirannia e buon governo, oppure


Se siete provvisti di occhio bionico, forse riuscite a distinguere le fattezze dell'interprete di Artù in Excalibur, grande film di John Boorman.

Le battaglie importanti sono contestualizzate in modo più preciso, rispetto ai generici scenari rurali di alcune mappe. In questo caso stiamo assaltando una città.

La diplomazia può essere gestita in modo piuttosto veloce, pur portando a conseguenze rilevanti sullo stato del nemico e degli alleati.

La sconfitta può essere davvero umiliante, se si sottovalutano le forze nemiche.

tra Chiesa Cristiana e Old Faith. Intelligentemente, simili scelte non sono connesse tra loro: si può essere un pagano dispotico oppure illuminato, così com'è possibile applicare la parola di Dio in senso cristiano o in modo sin troppo biblico...

DI FRONTE AL NEMICO

La parte che abbiamo appena descritto è praticamente immacolata, sul piano del funzionamento ludico. Lo è un po' meno la componente strategica in tempo reale, a causa di alcuni difetti di bilanciamento e tenuta tecnica, ma non fino a risultare noiosa o poco spettacolare. Come obbligata soluzione di un confitto o come scelta ponderata (se le forze nemiche sono inferiori, negli scontri meno importanti, possiamo risolvere automaticamente la battaglia), veniamo trasportati in arene perfettamente contestualizzate fra montagne, vallate e pianure sul mare, in cui le nostre unità si confrontano con il nemico e con precise condizioni del cielo e del terreno; le dinamiche di combattimento sono abbastanza canoniche, almeno per gli appassionati del genere, con il classico schema sasso-forbice-carta applicato alle varie unità, peraltro non troppo generose in termini di opzioni per la formazione o per l'atteggiamento verso il nemico. Gli arcieri sono validi per sfoltire fanteria leggera e unità alate, ad esempio, ma sono deboli e devono essere protetti dagli attacchi della cavalleria, magari con i lancieri, così come i reparti più corazzati sono potenti ma anche poco mobili, e per questo diventano preda facile delle spell distruttive. In questo capitolo, in effetti, è stata posta ancor più enfasi su unità volanti e magia, con contenuti belli da vedere e divertenti da pianificare in forma strategica; va anche sottolineato, però, come l'importanza delle spell possa risultare addirittura eccessiva, soprattutto al livello di difficoltà più elevato, obbligando a potenziare le skill magiche e la quantità di mana disponibile, piuttosto che il danno e la resistenza delle unità, per assicurare qualche chance di sopravvivenza in mezzo a saette, nebbie sovrannaturali e piogge di fuoco. Il problema non è gravissimo, considerata la centralità degli aspetti "sovrannaturali" nel contesto specifico, ma si va purtroppo a sommare alla prestazione non sempre irreprensibile delle intelligenze artificiali: i nemici, per fare l'esempio più importante, conquistano subito i punti d'interesse sulla mappa (atti a garantire importanti bonus) ma si dimenticano completamente di difenderli, buttandosi quasi sempre alla sbaraglio tra le nostre trappole di arcieri e cavalleria nella boscaglia. In questo ambito si poteva fare senz'altro di meglio, insomma, anche se i limiti delle IA sono in parte bilanciati dalla presenza di potenti stregoni e numerose unità alate fra le orde del male.

L'impianto estetico sa essere molto suggestivo, anche nei dettagli.

LE IA NEMICHE CERCANO SUBITO DI CONQUISTARE I PUNTI D'INTERESSE SULLA MAPPA, MA SI DIMENTICANO COMPLETAMENTE DI DIFENDERLI

PESANTEZZA REGALE

Come abbiamo fatto intendere in diversi punti della recensione, King Arthur II è piuttosto piacevole sul piano estetico. Il mondo di gioco è davvero ben rappresentato, tra scorci di realistica campagna e lande infernali illuminate dai fulmini, con una notevole varietà visiva anche nel design di mostri, cavalieri e architetture; lo stesso buon livello riguarda la qualità delle texture, il sistema di illuminazione dinamica, la sorprendente simulazione meteorologica e tutti gli effetti legati alle spell, con la giusta dose di potenza nelle animazioni. Purtroppo, però, sono proprio le finezze tecniche a rendere King Arthur II pesante come un macigno, anche su macchine assolutamente oneste come quella della prova, a fronte di un engine capace di gestire le migliori feature grafiche con una richiesta hardware sicuramente eccessiva. Venti frame al secondo sulla mappa strategica mi sembrano pochi anche davanti al pregevole spettacolo del gioco di Neocore, così come le dieci immagini al secondo totalizzate in alcuni frangenti delle battaglie in real time: GPU in parallelo o al top della gamma possono lenire un poco il problema, ma è anche vero che il numero di persone disposte a investire su un sistema così potente è notevolmente calato, e che il pur valido impatto visivo di King Arthur II non è comunque commisurato allo sforzo richiesto alla macchina. Ed è un vero peccato, perché Neocore si porta appresso problemi simili da diverso tempo, insieme a qualche bug e alle imperfezioni delle IA, e allo stesso tempo riesce a realizzare prodotti di alto livello, almeno nel loro complesso, proprio come King Arthur II.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Commento

King Arthur II è titolo strategico vario e ben concepito, grossomodo al livello del predecessore, con una campagna lunga e appassionante in uno scenario altrettanto riuscito. Le componenti tattiche e RPG sono ben amalgamate e si influenzano a vicenda, con tantissime cose da gestire e qualche piacevole divagazione nella porzione di gameplay a turni; dal canto loro, le battaglie in tempo reale sono un filo meno riuscite ma riescono comunque a divertire, per la varietà di situazioni, skill e unità da usare in battaglia. Peccato per la prestazione delle IA, non del tutto positiva, e per l'eccessivo impatto dell'engine sulle ricorse hardware, capace di mettere in ginocchio la gran parte delle macchine in circolazione. Anche così King Arthur II rimane un gioco più che valido, ma per Neocore sarebbe arrivato il momento di risolverli, determinati problemi.

- ⊕ Miscela di gameplay "ponderati"
- ⊕ Vario e profondo sulla mappa strategica.
- ⊕ Ambientazione sempre affascinante.

- ⊖ Meno riuscito nelle fasi RTS.
- ⊖ Tecnicamente pesante come un macigno.

VOTO 78

CPU: Single Core 3.0 GHz (Dual Core 2.4 GHz) **RAM:** 1 GB RAM (1.5 GB per Vista/7)
SCHEDA VIDEO: 128 MB con Shader Model 2.0 (Shader Model 3.0, NVidia 7600, ATI X1600)
SPAZIO SU HD: 1.5 GB **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: thechineseroom & Robert Briscoe **PUBLISHER:** thechineseroom
DISTRIBUTORE: Steam **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli (patch da scaricare a parte)
MULTIPLAYER: Assente **PREZZO INDICATIVO:** € 6,99

dear-esther.com

DEAR ESTHER

GOLD AWARD
GAMES machine

Un videogame? Un'avventura in soggettiva? Una storia di fantasmi troppo complicata? Un'esperienza interattiva? Un nuovo modo di raccontare storie in forma digitale? Cara Esther, cosa diamine sei?

Non sono certo uno che può essere definito un duro, dal cuore di pietra che non piange e non si emoziona mai, tutt'altro. Ma di commuovermi davanti a un videogioco non mi era mai successo. Almeno fino a quando non sono passate davanti al monitor le ultime immagini di Dear Esther, accompagnate dalle struggenti note della colonna sonora suonata da un pianoforte, e mi sono ritrovato alla fine di questo viaggio con gli occhi umidi e un groppo in gola, come mia moglie nelle scene clou di qualche polpettone romantico di quelli che piacciono solo a lei. Definire Dear Esther un "semplice" videogioco è difficile, e forse persino sbagliato: nato quattro anni fa come semplice mod gratuito per Half-Life 2, il progetto è poi passato nelle mani di un ex sviluppatore di DICE, Robert Briscoe, che insieme all'ideatore originale, Dan Pinchbeck, ha ricostruito da capo tutti gli ambienti, rimasterizzato l'audio e la colonna sonora scritta da Jessica Curry, e dal giorno di San Valentino, una data scelta non certo a caso, è disponibile su Steam al prezzo di € 6.99.

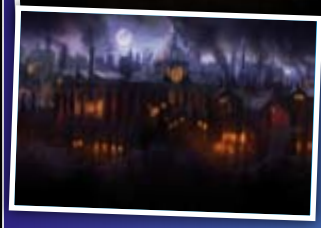
NON BISOGNA PENSARE AL MONDO DI DEAR ESTHER COME UN UNIVERSO CON IL QUALE INTERAGIRE, MA A CUI PERMETTERE DI RIVELARSI, LENTAMENTE, UN PEZZETTO PER VOLTA

Appena lanciato, già mentre si curiosa nel menu di configurazione dei comandi, la prima cosa che uno fa è chiedersi che razza di gioco si trovi davanti: movimento avanti e indietro, strafe destra e sinistra, nuoto verso l'alto. Fine. Nient'altro. Non sono previste armi da fuoco, né oggetti con cui interagire; non è possibile neppure correre o saltare, ma solo camminare. E così inizia l'esplorazione di un'isola apparentemente

Il faro dell'isola da cui ha inizio il nostro lento e struggente pellegrinaggio.

I riferimenti biblici sono sparsi quasi sempre sulle pareti rocciose dell'isola.

UNA STANZA CINESE



Lo studio indipendente inglese thechineseroom ha iniziato come team che sviluppava mod, nel 2007, nell'ambito di un progetto di ricerca su gameplay sperimentale e narrazione negli FPS. Dopo il successo dell'originale Dear Esther (ancora disponibile su desura.com), il gruppo inglese ha sviluppato Korsakovia, un survival horror sperimentale, ma ha soprattutto ottenuto finanziamenti per poter lavorare su altri due progetti che vedremo nei prossimi mesi: Everybody's Gone to the Rapture, gioco open-world con narrazione non lineare e che si pone di esplorare nuove possibilità nel game design; gameB, nome in codice per un progetto ancora non annunciato, e che dovrebbe essere un altro survival horror, probabilmente un'evoluzione dello stesso Korsakovia.

ENIGMI IN SALSA BIBLICA

Seguire la storia di Dear Esther non è facile: tra frammenti di racconto pescati casualmente nel corso dell'avventura, uno stile volutamente involuto e criptico, ricco di metafore e significati nascosti, rendersi conto di cosa stia realmente succedendo è davvero complesso, e probabilmente richiede più di un playthrough per farsi un'idea più precisa dell'isola e dei suoi protagonisti.
A questo si aggiungono numerosi riferimenti biblici sparsi nel gioco, visibili soprattutto sotto forma di scritte sui muri, piccoli frammenti (sempre in lingua inglese) tratti dalla Bibbia. I più presenti, specialmente verso la fine, sono quelli relativi al Capitolo 9 degli Atti degli Apostoli, e riguardano la conversione di Paolo di Tarso sulla via di Damasco: "And as he journeyed, he came near Damascus: and suddenly there shined round about him a light from heaven" - "Or avvenne che, mentre era in cammino e si avvicinava a Damasco, all'improvviso una luce dal cielo gli folgorò d'intorno".
E sempre a proposito della città di Damasco, nel primo capitolo del gioco ci si può imbattere in un frammento di Isaia, 17: "Ecco, Damasco è tolto dal numero delle città e non sarà più che un ammasso di rovine". E siccome non siamo mai contenti, abbiamo scoperto che nella Bibbia c'è il Libro di Ester, di cui non vi sto a raccontare la trama o il significato, ma secondo alcune interpretazioni a esso sono stati consegnati i misteri della provvidenza; secondo la tradizione giudaica, invece, Ester è uno strumento della volontà di Dio per proteggere il suo popolo e assicurargli la pace durante l'esilio. In entrambi i casi, impossibile non cogliere analogie fin troppo evidenti...

Vorrei dirvi a quale storia (almeno secondo me!) si lega Dear Esther, ma anche così rischio di rovinare completamente l'esperienza...

CI SI SPINGE VERSO L'INEVITABILE, NELL'ILLUSIONE DI COSTRUIRE UN CAMMINO CHE IN REALTÀ È GIÀ TRACCIATO. PASSIAMO, MA NON SIAMO MAI PASSATI

deserta e apparentemente enorme, dove a vecchie casupole per pastori abbandonate e in rovina si alternano rocce disposte in modi misteriosi, ruote di automobile e latte di vernice abbandonate ovunque, sentieri poco curati con filo spinato a fare da protezione, a volte presente e a volte no, e alcuni strani segni sulla sabbia, piccoli disegni sui muri che sembrano circuiti elettrici o molecole chimiche. E le prime, strane frasi pronunciate dal nostro alter ego, che a volte sembrano raccontare in maniera molto arzigogolata di un evento del passato ancora poco chiaro, e che altre volte si perdono nel descrivere l'isola e i suoi primi abitanti, e a volte ancora sembra che le due cose si fondano insieme, e il quadro generale è tutt'altro che chiaro.
Diciamolo senza troppi giri di parole: all'inizio non si capisce niente, sembra solo di ascoltare i deliri di un folle. Le frasi raccontate dal protagonista, "attivate" quando si raggiunge un determinato punto della mappa, sono in realtà pescate in maniera semi-casuale dall'insieme che costruisce l'intero racconto, ed è per quello che all'inizio lasciano interdetti. Occorre proseguire, perseverare, non cercare di capire come arrivare dove o pensare al mondo di Dear Esther come un universo con il quale interagire, ma a cui permettere di rivelarsi, lentamente, un pezzetto per volta, lasciando alla nostra fantasia e alle nostre emozioni di ricostruire quel che è accaduto realmente, come mai ci troviamo sull'isola e cosa accadrà dopo. Io mi sono fatto una mia idea personale, ho dato alla storia una mia interpretazione, e l'ho rigiocato un'altra volta, il giorno dopo, solo per cercare di rafforzarla. Esattamente come quando arrivi alla fine di un film che non hai capito bene, o che ti è piaciuto un sacco (o entrambe le cose), e che vuoi rivedere per essere sicuro di non esserti perso qualcosa, per ascoltare meglio tutti i dialoghi, perché adesso che sai come va a finire capisci meglio tutto, fin dall'inizio, e quel che non aveva senso prima diventa improvvisamente più chiaro.
E proprio come con i film, solo rigiocandolo ci si accorge di alcuni elementi che erano sfuggiti una prima volta, e che adesso invece assumono tutt'altra importanza. Ma non è tutto. Amplificando questo aspetto, Dear Esther si spinge oltre: chi avrà voglia di riprendere in mano il gioco dopo averlo concluso una prima volta, e credo che sarà la maggior parte di coloro che lo compreranno, scoprirà ogni volta qualche elemento che prima non c'era, e che adesso invece è presente, più o meno visibile. E che può aiutare a rafforzare (oppure a indebolire) la propria interpretazione della storia. A tal proposito si veda anche uno dei box "Spoiler Alert!".

Non è possibile interagire con niente, questo lo si capisce appena si mette mano ai comandi del gioco, ed è una mancanza forte, che si avverte ogni volta che si arriva in qualche

Un'avventura da vivere tutta d'un fiato, senza interruzioni. Dedicatele una serata, e non ve ne pentirete.

Per essere una produzione indie mossa da un motore tutto sommato vecchiotto, il Source Engine, la cara Esther si difende piuttosto bene!

Oltre ai riferimenti biblici, sulle pareti si trovano circuiti e formule chimiche, che qualche esperto sostiene siano della molecola dell'alcool.

luogo "importante": una casa abbandonata, una valigia aperta sul fondo di un crepaccio, il relitto di una nave che vorremmo esplorare e che invece rimane lì, immobile, a fissarci, inclinata e piegata su se stessa sulla spiaggia... Vorremmo toccare, vorremmo manipolare, vorremmo spostare oggetti, ma non possiamo. Siamo eterei, incorporei, siamo presenti ma è come se non lo fossimo. I nostri passi fanno rumore, sul terreno, ma non lasciano impronte dietro di noi. Eppure, al tempo stesso, non possiamo andare ovunque. L'assenza di un tasto per la corsa rende quasi faticoso andare avanti, spingersi oltre per esplorare un punto lontano, sapendo che poi dovremo tornare indietro e che per farlo ci metteremo almeno un paio di minuti buoni. L'impossibilità di saltare rende altrettanto difficile capire quando si è arrivati in un punto oltre il quale non è possibile procedere, e quando invece, semplicemente, c'è un passaggio che non si trova. Continui a muoverti lungo sentieri poco tracciati, credi di aver trovato un passaggio meno scontato, che sembra a portata di piede, solo un altro passo, e invece no, sei ineluttabilmente ricondotto lungo il cammino. È una sensazione strana, quella di avvertire come prossima ogni cosa, ma di non poterla raggiungere, di percepirla tanto più lontana quanto più è vicina.

IL NUMERO 21!

Credo che neppure la prima stagione di Lost avesse scatenato una tale caccia al significato nascosto, figurarsi un videogioco. Molte delle cose che avete letto in queste pagine, che avrete già trovato o troverete su internet sono probabilmente solo tentativi di giustificare, di razionalizzare, di inquadrare in qualcosa di logico elementi che non hanno invece un significato particolare. E anche questo, volenti o nolenti, è uno degli aspetti che rende così potente e unica l'esperienza di Dear Esther. Per esempio, il numero 21 ricorre in diversi momenti nel corso dell'esplorazione dell'isola, citato dal narratore ma non solo: qualcuno si è preso la briga di contarli, arrivando a undici volte. Secondo me, a scavare bene, si può arrivare a ventuno. Qualcuno ha invece scoperto che nel racconto "Il Corriere Scomparso" (orig., The Vanished Messenger) del 1914, scritto da E. Phillips Oppenheim, il protagonista dice: "I came," he went on, "because it occurred to me that, after all, I had my duties as your guardian, dear Esther. I am not sure we can permit flirtations, you know. Let me see, how old are you?"
"Twenty-one," she replied.
Wow. WOW.

VORREMMO TOCCARE, VORREMMO MANIPOLARE, MA NON POSSIAMO. SIAMO ETEREI, INCORPOREI, SIAMO PRESENTI MA È COME SE NON LO FOSSIMO

Vedi un passaggio che conduce a una radura nascosta, in fondo una luce sembra segnalare qualcosa in codice morse, ma non puoi arrivarci; attraversi grotte dai colori innaturali e vedi, in alto, in cima a una salita, l'uscita, la luce del cielo, e ti inerpichi verso di lei, arrivi quasi a sfiorarla con le dita, ma ti rendi conto che nel gioco non ci sono dita, e che oltre non puoi spingerti, e devi tornare indietro.

Gli unici rumori sull'isola sono quelli dei propri passi sul terreno, sulla sabbia, sui sassi, nell'acqua. E il rumore del vento tra gli arbusti secchi, che lambisce pietre sparse per brulle radure. Ogni tanto, una struggente melodia d'archi. Nient'altro. L'interazione con il mondo, o meglio la sua assenza,

Gli amanti dei rompicapo astrusi avranno parecchi enigmi con i quali trastullarsi!

PRIMA C'ERA, POI NON C'ERA

SPOILER ALERT!

AVVERTENZA: NON LEGGETE QUESTO BOX SE NON AVETE GIOCATO DEAR ESTHER E NON VOLETE ROVINARVI IN ALCUN MODO L'ESPERIENZA!

Come ho scritto nell'articolo principale, uno degli aspetti più affascinanti del gioco, e che si scopre solo riprendendolo una seconda, o una terza volta, è la comparsa di elementi sempre nuovi: in molti casi si tratta di cose già presenti e che non si sono semplicemente notate al primo passaggio, ed è comprensibile, vista l'enorme mole di dettagli di cui pullula ogni ambiente. In altri casi, invece, si tratta di elementi che cambiano da una partita all'altra, sostituendosi ad altri, oppure si aggiungono al paesaggio laddove prima non c'erano. Quando si precipita nel pozzo e ci si ritrova per qualche istante in una M5 completamente sommersa dall'acqua, solitamente la prima volta si vede la carcassa di un'auto, mentre la seconda potrebbe capitare di vederla rimpiazzata da un letto d'ospedale. Ancora, l'urna con le ceneri sulla spiaggia che si vede nell'ultimo capitolo a volte è presente, altre volte no. E che dire delle sagome umane che compaiono in luoghi sempre diversi nel corso del gioco? Non le avete mai notate? Siete proprio sicuri? Attenzione: la presenza o meno di questi elementi sembra essere casuale e gestita in maniera analoga alla narrazione, per cui non tutti potrebbero trovarli allo stesso modo, o nel medesimo ordine.

DISSOLVENZA IN NERO

SPOILER ALERT!

AVVERTENZA: NON LEGGETE QUESTO BOX SE NON AVETE GIOCATO DEAR ESTHER E NON VOLETE ROVINARVI IN ALCUN MODO L'ESPERIENZA!

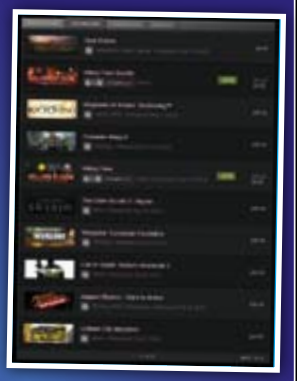
Uno dei momento più forti, se non quello più forte in assoluto, è il finale del gioco e la sua dissolvenza in nero: nessuna immagine, solo il suono dell'oceano. Diversamente da quanto accade in qualsiasi altro videogame, non partono i titoli di coda, né si ritorna al menu iniziale. Lo stesso succedeva nel mod originale, il che fa pensare che non si tratti di un bug, ma di una scelta voluta da parte dei game designer. Manco a dirlo, anche in questo caso le interpretazioni si sprecano.
C'è chi si limita a dire che la fine del gioco simbolizza la morte, nella quale c'è solo oscurità; un orecchio attento potrebbe anche cogliere, durante la dissolvenza, il beep costante (l'EEG che segnala l'assenza di battito cardiaco?) e la frase "come back!". Altri dicono che è solo un espediente per lasciare al giocatore del tempo per pensare all'esperienza che ha appena vissuto, prima di uscire volontariamente dalla partita. Ma c'è chi si spinge oltre: il protagonista, nella sua caduta nel vuoto dal segnalatore, si trasforma in gabbiano appena prima di schiantarsi al suolo, e pare che questi uccelli, nei primi istanti di vita, siano cechi ma non sordi; una teoria che parrebbe trovare conferma nelle tre uova di uccello che si trovano nella casupola alla base del radiofaro.

Per finire, una piccola chicca, e un'ulteriore dimostrazione di quanto Dear Esther vada ben "oltre" le due ore della prima partita: se salvate durante la dissolvenza in nero, e poi ricaricate, vi ritrovate a terra, a guardare il cielo. Zoomando la visuale con il tasto sinistro del mouse, potrete vedere due scie luminose nel cielo, come quelle lasciate dagli aerei, già citate dal narratore...

UN SOLO QUICKSAVE

Da qualche parte, nella recensione, ho scritto che Dear Esther è un titolo che merita di essere giocato dall'inizio alla fine senza troppe interruzioni; giusto quelle fisiologiche, o il tempo di un rapido spuntino a metà "strada". Del resto, un titolo così intenso, così coinvolgente, reclama a gran voce di essere gustato tutto d'un fiato, senza distrazioni che allontanino dall'atmosfera unica che si respira sull'isola, per potersi far assorbire il più possibile dalla storia. Non è certamente per caso che Dear Esther non offra la possibilità di gestire i savegame come qualunque altro titolo mosso dal Source Engine, ma di utilizzare un quicksave, e uno soltanto. Utile magari per sperimentare da quanto in alto è possibile cadere, ma nulla più, anche perché il gioco tiene costante traccia della posizione del protagonista, e anche una morte accidentale lo riporta sempre nelle immediate vicinanze.

UN SUCCESSO INATTESO



La buona notizia è che Dear Esther pare non sia piaciuto solo a noi, ma a un sacco di gente: il titolo indie di thechineseroom è rientrato delle spese sostenute per il suo sviluppo (55mila dollari) in meno di sei ore dalla sua disponibilità su Steam, raggiungendo la ragguardevole cifra di quasi ventimila copie vendute nel giro di 24 ore, collocandosi in cima alla classifica di vendita per il giorno di San Valentino. Un risultato davvero incredibile, soprattutto considerando la particolarità del prodotto. Per chi fosse interessato ad approfondire l'argomento, che ultimamente va parecchio di moda, su indie-fund.com viene raccontata la genesi del finanziamento di Dear Esther, di come il progetto sia evoluto da semplice mod a titolo commerciale, e gli annessi problemi finanziari del caso. Indirizzo alla pagina: bit.ly/wZauOQ.

Non vi dico dove si trova questo luogo, né cosa rappresenta: dovrete scoprirlo da soli.

È STATA RESA DISPONIBILE UNA TRADUZIONE IN ITALIANO, ASSOLUTAMENTE SPETTACOLARE E IN LINEA CON LE ATMOSFERE DEL GIOCO. PROVATELA!

quel che sembra una lacuna del gioco (se vogliamo continuare a chiamarlo così, ma avete capito che non lo è) in realtà è uno dei suoi punti di forza, un elemento che contribuisce a costruire l'atmosfera che si respira sull'isola, fatta di incertezza, mistero, fascino, curiosità, pura e semplice, tensione, angoscia, preoccupazione. Ci si spinge verso l'inevitabile, nell'illusione di costruire un cammino che in realtà è già tracciato. Passiamo, ma non siamo mai passati. Cerchiamo di tendere a qualcosa, ma possiamo solo spostarci da un punto all'altro, lentamente, inesorabilmente. Sarà una pecca nel game design, ma il risultato ha un suo indubbio fascino. E man mano che si sale, e ci si allontana dal mare per avvicinarsi al faro che vediamo lampeggiare fin dall'inizio, aumenta la voglia di andare avanti, spinti anche dalla voce più agitata del narratore, dal vento che sempre più forte soffia nelle nostre orecchie e scuote gli arbusti ai lati del sentiero. Per rimanere in tema di game design, queste sono scelte volute. Arriverete in cima, perché la strada è una sola, e là solo conduce. E allora, nel momento in cui vi renderete conto che non è possibile fare diversamente, allora avrete una voglia disperata di scendere, di tornare indietro e di rifare tutto da capo. Cara Esther...

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Sul sito ufficiale trovate colonna sonora e sceneggiatura completa del mod originale.

Commento

Non fatevi illusioni: Dear Esther dura il tempo di un respiro. Due ore, non di più. La prima volta. Probabilmente meno le successive. Ed è in questi frangenti che ci si pone il problema di quanto vale il tempo che dedichiamo a un gioco: due ore così emozionanti e coinvolgenti, per quanto poco ludiche, valgono i sette euro del biglietto? Assolutamente sì. Ma come tutte le esperienze atipiche di questo genere (ripenso a The Path, per esempio), bisogna volerle vivere fino in fondo, essere nello stato d'animo giusto, e non aspettarsi qualcosa che non può – e non vuole – essere. Giocatelo al buio, giocatelo con le cuffie, giocatelo di notte, giocatelo non solo per curiosità, giocatelo quando siete depressi, giocatelo quando non avete più voglia di giocare, giocatelo tutto d'un fiato, senza soste. Più di tutto, giocatelo.

- ⊕ Un'esperienza affascinante
- ⊕ Struttura narrativa complessa
- ⊕ Colonna sonora struggente

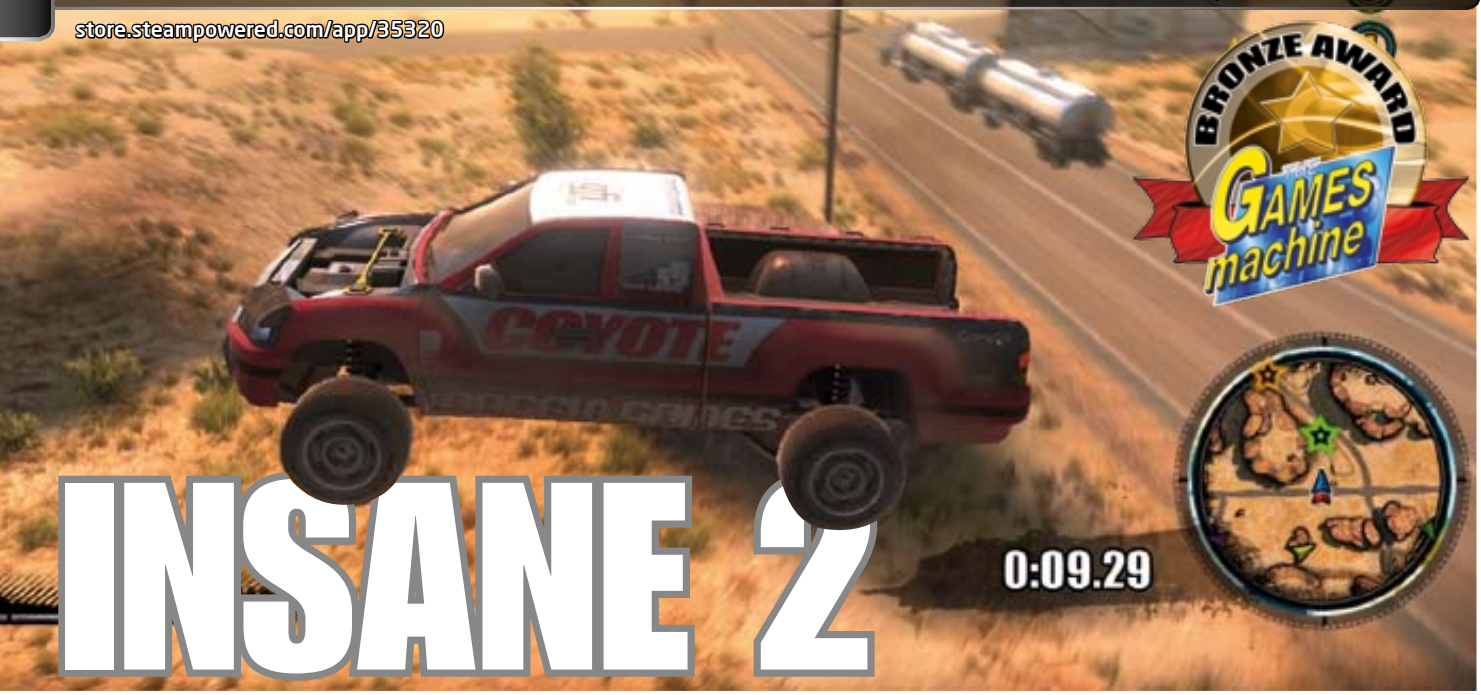
- ⊖ Sconsigliato a chi cerca un gioco tradizionale
- ⊖ Audio solo in Inglese

VOTO 90

CPU: Intel Core 2 Duo o AMD Athlon 64 X2 ■ **RAM:** 1 GB RAM (1.5 GB per Vista/7) ■ **SCHEDA VIDEO:** NVIDIA GeForce 7900GTX/ATI RADEON X1900 XT ■ **SPAZIO SU HD:** 1.2 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

SVILUPPATORE: Targem Games ■ **PUBLISHER:** Game Factory Interactive ■ **DISTRIBUTORE:** Steam, GamersGate ■ **MULTIPLAYER:** Internet ■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 27,99

store.steampowered.com/app/35320



INSANE 2

Ci sono videogame che quando escono non vedi l'ora di giocarci, per poi rimanerne invariabilmente deluso, e altri che non ti aspetti proprio, per i quali nutri più di un po' di scetticismo, e che invece si rivelano proprio divertenti.

Divertente, sì. Aggettivo banale, forse, abusato, ma l'unico che mi viene in mente per descrivere Insane 2, seguito di un arcade targato Codemasters uscito ormai più di dieci anni fa, e di cui tutti quanti ci eravamo praticamente dimenticati (vedi box). Anticipando in parte il verdetto e il commento in calce alla recensione, "divertente" è il primo aggettivo che mi è venuto in mente per descriverlo dopo pochi minuti di gioco, e quello che continua a frullarmi per la testa dopo averci passato sopra un bel po' di ore.
Scordatevi realismo, modelli di guida elaborati, o qualsivoglia parvenza di attaccamento alle leggi elementari del moto: in Insane 2 l'unica variabile in gioco è la "a" di arcade. L'equazione è piuttosto semplice: si prendono un po' di veicoli di vario genere, dalle dune buggy ai SUV, passando per fuoristrada e truck, tutti rigorosamente senza licenza e piuttosto anonimi, li si somma a una serie di ambientazioni che spaziano dalle foreste tropicali ai ghiacciai del Polo, passando per le assolate highway americane e le spiagge africane, e si moltiplica il tutto per una serie di eventi e modalità davvero nutrita. Il risultato è un gioco di corse offroad frenetico e coinvolgente, di quelli che ti ritrovi alla sera, pigiama e denti lavati, a dire "ancora una garettina poi spengo, giuro", e un'ora dopo hai finito l'ennesimo campionato e pompato le statistiche di un altro veicolo.
La modalità single player propone gare veloci, in split screen e una Carriera, dove passerete gran parte del vostro tempo; una volta superato lo scoglio di un'interfaccia utente non proprio cristallina, ci troverete centinaia di gare, raggruppate in decine di eventi suddivisi in quattro diversi campionati. Tutto, in Insane 2, si sblocca poco alla volta: si comincia con un paio di gare e una sola vettura in configurazione base, per poi lentamente accedere a tutto il resto. Dopo le prime gare a checkpoint, dove passare attraverso i punti di controllo nell'ordine corretto, sbucheranno pian piano nuove modalità, di gran lunga più divertenti e appassionanti. Il classico Knockout, in cui l'ultimo in classifica allo scadere del cronometro viene eliminato, fin quando non rimane in gara un solo pilota; Jamboree, con i checkpoint "attivati" casualmente, e dove vince chi varca per primo un determinato numero di porte; Pursuit, che ci mette all'inseguimento di un elicottero, o meglio, del cerchio luminoso da esso proiettato sul terreno: più a lungo si rimane al suo interno di questo fascio – ed è dura, perché il pilota è un sadico che si diverte a zigzagare come un ossesso – più punti si guadagnano; in Capture the Flag, come immaginerete facilmente, si deve conquistare una bandiera, "raccogliendola" da terra o rubandola rubarla agli avversari, e attraversare i checkpoint attivi per guadagnare punti extra; Gate Hunt offre decine di porte già attive sparse per la mappa: vince chi ne attraversa di più; in Greed vengono paracadutate nell'area di gioco casse di vario colore (e punteggio), da raccogliere fino a raggiungere quello prestabilito.
Uno degli elementi più strani di Insane 2, mutuato dal primo episodio, è

UN ARCADE OFFROAD FRENETICO E COINVOLGENTE, DI QUELLI CHE TI RITROVI ALLA SERA, PIGIAMA E DENTI LAVATI, A DIRE "ANCORA UNA GARETTINA POI SPENGO, GIURO"

Vi ci vorranno almeno tre o quattro gare prima di accorgervi che c'è anche il tasto del freno: garantito!

Per la serie "quante ne sappiamo": dopo 1nsane e In2ane, nei prossimi anni come minimo arriveranno Insan3, Ins4ne e In5ane.

Maledetto Fritz che rubi la bandiera ai bambini bravi! Non si fa!

LE PISTE CIRCOLARI ALL'INIZIO LASCIANO DISORIENTATI: NON CAPIVO COME POTESSERO GLI AVVERSARI ALLE SPALLE SBUCARE ALL'IMPROVVISO DAVANTI A ME E FREGARMI UN CHECKPOINT

la struttura circolare delle mappe: un po' come nei livelli di Pac-Man, "uscendo" a destra si rientra a sinistra, da sopra si ritorna a sotto. In questo modo si crea una pista di fatto infinita, ma che all'inizio lascia piuttosto disorientati, specialmente nelle modalità più destrutturate, in cui non occorre seguire un percorso prestabilito; e infatti non capivo come potessero gli avversari che avevo alle spalle sbucare all'improvviso davanti a me e fregarmi un checkpoint... D'accordo che il computer "bara" sempre, ma che possa teletrasportarsi è davvero troppo! Una volta capita la struttura dei livelli ho cominciato anche io a sfruttarla alla grande, ma rimane l'impressione che si tratti di un'idea bella dieci anni fa, un po' cheap al giorno d'oggi, buona giusto per risparmiare sulla grandezza delle mappe e sulla mole di dati da far macinare al computer. Va comunque riconosciuto ai level designer di aver svolto un ottimo lavoro, anche con questa limitazione: le mappe non sono mai piatte o banali, ci sono un sacco di dislivelli, salti, precipizi, canaloni e rampe che servono tanto per guadagnare posizioni quanto per perderne; molto spesso il percorso per arrivare più rapidamente al prossimo checkpoint non è quello più breve. Ancora, le macchine reagiscono in maniera diversa a seconda del terreno su cui si muovono: rallentando nei corsi d'acqua, slittando nel fango, derapando senza controllo sulle lastre di ghiaccio e via discorrendo. Per non parlare del livello con il temporale, dove l'acqua che scroscia dal cielo rende difficile vedere davanti a sé e si rischia persino di essere colpiti dai fulmini.

MIGLIORARE. SEMPRE!

Vincendo gare si ottengono punti upgrade, da spendere nell'officina per potenziare le diverse vetture disponibili; non c'è da preoccuparsi di dover privilegiare motore piuttosto che sospensioni o cose del genere: ogni pacchetto tende genericamente a migliorare le performance della macchina, il che incentiva unicamente a comprarli tutti. La condotta su strada non cambia in maniera radicale da un mezzo all'altro, ma ci sono comunque sufficienti differenze tra buggy e camion da soddisfare stili di guida e approcci diversi, e la presenza di campionati specifici per le varie categorie di vetture vi garantirà di farvele provare tutte quante. Il gameplay, come dicevo all'inizio, è arcade puro, senza se e senza ma: acceleratore, tasto del turbo, freno e freno a mano. Questi ultimi due risultano inutili nella stragrande maggioranza dei casi, tra l'altro. Consigliato l'uso di un joypad. Non manca l'effetto elastico, come in ogni buon arcade che si rispetti, ma non risulta troppo evidente o fastidioso. Il turbo, invece, va gestito con una certa attenzione: innanzitutto perché si ricarica piuttosto lentamente, e serve soprattutto quando si è a poche centinaia di metri dall'arrivo, per guadagnare quel minimo di distacco per essere ragionevolmente sicuri di vincere o per ottenere l'abbrivio necessario all'ultimo sorpasso. E poi perché, paradossalmente, meno lo si usa, meno sembrano usarlo anche gli avversari, rendendo più facili i sorpassi.

NELLA MEDIA?

La grafica di Insane 2, al pari della colonna sonora, non è strabiliante, ma comunque realizzata con mestiere: danni (pochi) a vetture ben definite, sulle cui lamiere si accumulano sporcizia, acqua e fango, segni degli pneumatici sul terreno, polvere sollevata, fumo... Il budget è quello che è, e si vede, soprattutto nel dettaglio delle mappe, ma il risultato è comunque più che buono. Rimane un grande punto interrogativo sul multiplayer: è possibile teoricamente creare partite con tutte le ambientazioni, le modalità di gioco e le classi di veicoli, ma a distanza di diverse settimane dalla sua uscita non ho mai trovato una sola partita a cui collegarmi, rendendo di fatto impossibile valutare quanto possono essere divertenti le corse con altri sette giocatori umani. Parecchio, viene da pensare. Chissà se è anche vero.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Insane 2 è talmente arcade che a video non si sono neppure sprecati a mettere cose tipo contachilometri, velocità e marcia inserita.

UNA DERAPATA NEL PASSATO

Per quel che mi riguarda, questo Insane 2 (anzi, In2ane, come compare nella schermata di avvio) avrebbe potuto avere tutt'altro titolo, e la cosa mi avrebbe lasciato indifferente. Dell'originale, sviluppato da Invictus Games per Codemasters e uscito nel 2001, non è rimasta traccia nella mia memoria. E un po' me ne dispiaccio, perché aveva piste in fuoristrada circolari e generate dinamicamente, condizioni meteo variabili (che molti giochi ancora oggi, nel 2012, si sognano), una modalità libera per esplorare i tracciati da cima a fondo, per l'epoca un fatto di certo non comune, e un multiplayer da urlo, specialmente in LAN, che all'epoca andava alla grandissima. Insomma, un peccato che sia passato quasi senza lasciare traccia di sé nella storia del ludo elettronico. Se volete recuperarlo, come ho fatto io e come vi consiglio caldamente di fare se vi piace il genere, sappiate che è disponibile su GOG.com al consueto tozzo di pane raffermo.

Commento

Non siamo di fronte a una pietra miliare per il genere, ma a un prodotto comunque robusto e ben curato, con alcune piccole, trascurabili magagne, perfetto per chi è alla ricerca di qualcosa di leggero, quasi "casual" per la sua capacità di accalappiare, coinvolgere e divertire. Contraddistinto da un modello di guida arcade senza vie di mezzo e un comparto grafico più che dignitoso, Insane 2 è un gioco che migliora andando avanti, quando si sbloccano nuovi campionati e vetture: le piste si fanno più "incasinate" e divertenti, le modalità di gioco varie, e gli avversari cattivi quanto basta. Peccato per il multiplayer, dato per disperso.

- ⊕ Tecnicamente di buon livello
- ⊕ Grande varietà di sfide
- ⊕ Tracciati ben strutturati

- ⊖ Mancanza di una modalità freeride
- ⊖ Menu confusi
- ⊖ Multiplayer, dove sei?

VOTO 82

■ **CPU:** Single Core 3.4 GHz (Dual Core 2.0 GHz) ■ **RAM:** 1GB (3 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATI Radeon HD X1900/NVIDIA GeForce 7800 (ATI Radeon HD 2600/NVIDIA GeForce 8600)
■ **SPAZIO SU HD:** 2 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Realmforge Studios ■ **PUBLISHER:** Kalypso Media Digital
■ **DISTRIBUTORE:** FX Interactive ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 9.95

www.dungeons-game.com

DUNGEONS: THE DARK LORD

I Signori del Male possono anche litigare tra loro, se gli eroi sono un branco di viziati. Dimostriamo di essere ancora noi, i migliori entertainer del fantasy!

Il gioco di Realmforge, così come il predecessore, non fatica a guadagnarsi rispetto e dignità, nello scoppiettante panorama delle produzioni indipendenti e soprattutto nel contesto, ben più placido, dei titoli strategici maggiormente blasonati. Ciò non vuol dire che siano videogame perfetti, e anzi presentano limiti ben precisi rimasti in parte inalterati, nel passaggio fra il primo e il secondo capitolo; almeno, però, Dungeons e Dungeons:The Dark Lord hanno il merito di rispolverare caratteristiche complesse e amate, come quelle di Dungeon Keeper, e di farlo con rispetto, con ironia e con un contributo non trascurabile di idee originali. Cambia lo scopo dell'azione, non più diretto all'esclusivo annientamento dei personaggi positivi del fantasy, come accadeva nei giochi di Peter Molyneux e compagni, bensì all'esigenza di coccolare gli eroi e soddisfare i loro desideri (per poi annientarli comunque, s'intende). La struttura pensata da Realmforge porta a diverse introduzioni interessanti ma anche ad alcune conseguenze non universalmente apprezzabili, che impediscono di consigliare a prescindere i due capitoli di Dungeons: l'obiettivo finale dell'azione annulla quasi del tutto la sensazione di epicità, legata alla difesa dei propri malvagi possedimenti, mentre il sistema di gioco riempie la testa di cose da fare e da gestire, per poi rivelarsi sorprendentemente ripetitivo. Dungeons The Dark Lord migliora la situazione, con una maggiore varietà nei compiti da svolgere e nella struttura degli scenari, a cui si aggiunge il surplus di un multiplayer dotato di una personalità strategica tutta sua. Tra i pregi rimasti inalterati, poi, al di là di un gameplay intrigante e comunque "volonteroso", troviamo una scrittura dei testi particolarmente ironica, in grado di divertire in modo leggero ed efficace (tra l'altro, audio e dialoghi sono completamente tradotti). Pensate che durante un caricamento c'è una scritta che recita: "mi appello ai modder perché rendano possibile giocare a Dungeons con le regole di un certo videogame, altrimenti il nostro game designer non riesce a dormire sonni tranquilli"...

STAVOLTA È CALYPSO A DOVER RICONQUISTARE L'INFRAMONDO, SERVENDOSI DEI SUOI SERVENTI E SOPRATTUTTO DELLE DEBOLEZZE DEGLI EROI

QUESTE SEGRETE SONO MIE

Il nuovo episodio riprende la storia dalla fine di Dungeons, con un'inversione dei ruoli tutta interna al regno del Male. Ricordate la diavolessa Calypso, imprigionata da Deimos per il suo tradimento e la sua sete di potere? Ecco, stavolta è lei a dover scorrazzare per segrete e caverne, sfruttando i serventi e soprattutto le debolezze degli eroi. Lungo le cinque missioni inedite (otto se si conta il prologo, quasi inutile come training ma legato strettamente alla trama), la conturbante "ragazza" deve riconquistare il terreno perduto e ricostruire il proprio dominio nel regno dell'Inframondo, "adornando" stanze e corridoi con visioni malefiche, trappole, mostri e quant'altro: in particolare, il principale riferimento narrativo di questo capitolo è addirittura Il Signore degli Anelli, con la presenza di un "Altro Anello" e conseguentemente di una "Compagnia dell'Altro Anello" , ovviamente nello stile ironico e compiaciuto a cui abbiamo fatto riferimento.
A questo punto è necessario fare un passo indietro, però, per trac-

La costruzione di stanze e corridoi risponde a comandi rapidi e semplici.

Prima di attaccare i paladini del Bene è meglio lasciar sfogare i loro impeti. Se stanno attaccando il cuore del dungeon, però, bisogna reagire immediatamente.

Le caratteristiche RPG sono tante e ben fatte.

Le prigioni, potenziabili con trofei spaventosi e marchingegni per la tortura, sono fondamentali per sfruttare al massimo l'energia spirituale degli eroi.

Gli eroi appartengono a classi diverse: ognuna di queste ha preferenze in fatto di combattimenti e diversi desideri da soddisfare.

I goblin possono essere schiavizzati per costruire gli ambienti, per portare gli eroi catturati nelle segrete e per un po' di sana manutenzione.

ciare i punti cardine del gameplay a chi non ha giocato al primo capitolo: lo scopo dell'azione di D:TDL può essere di aumentare la propria influenza territoriale, di accumulare una certa risorsa o di conquistare il dungeon designato (con l'aggiunta di qualche obiettivo "unico", magari orientato alla pura sopravvivenza) con una serie di strumenti atti a soddisfare le esigenze degli eroi, traendo da quest'ultima operazione le risorse e i mezzi per arrivare al traguardo; in particolare, gli spocchiosi paladini del Bene vanno uccisi quando sono debitamente "ingrassati", gonfi di imprese e sensazioni eroiche, così da fornirci "l'energia dello spirito" necessaria, insieme al denaro e al "prestigio", a riempire il nostro dungeon di feature malvagie sempre più allettanti. Gli eroi rispondono a tipologie ben precise, importate direttamente dall'high fantasy, e il miglior risultato si ottiene offrendo loro sfide e difficoltà coerenti al personaggio: le stanze di training di Dungeon Keeper non hanno più alcun senso, dunque, per accrescere la potenza dei mostri, e bisogna invece scavare (anzi, far scavare) nella nuda roccia ambienti pieni di ricchezze, armi, libri, e trappole, a seconda che si abbia a che fare con rudi guerrieri, maghi o scattanti ladri; di conseguenza, anche la forza delle creature va tenuta entro un certo range, con il controllo costante del livello di crescita, perché lo scopo è di uccidere i malcapitati solo una volta che sono soddisfatti del proprio "epico" operato. Ci siamo dimenticati di ricordare, a tal proposito, che nel mondo di Dungeons il controllo diretto del signore del Male è affidato al giocatore, con logiche punta e clicca o con i tasti direzionali: lo stesso cattivone può rimanere in disparte per una fetta considerevole del gameplay, visto che è possibile disporre dei servitori e di gran parte delle abilità senza muovere un passo, ma risulta fondamentale quando c'è da dare il colpo di grazia al nemico, che sia un boss o un semplice eroe, oppure per difendere il cuore del dungeon (la cui distruzione comporta sempre la fine della partita). In termini di introduzioni inedite nel single player, The Dark Lord prova a portare un po' di varietà con un paio di alleati giocabili: il taurino Minos e il re degli zombie, con cui Calypso stringe un sodalizio già nelle prime missioni, sono presenze sicuramente gradite ma dispiace un poco che le differenze, rispetto al personaggio principale, si sentano più sul piano scenografico che non su effettive varianti al gameplay (alla fine, cambiano solo le tre skill offensive). Le migliorie più efficaci, casomai, vanno ricercate nella qualità dei dungeon in termini di level design, accompagnate da diverse aggiunte sugli elementi "d'arredo" e sulle caratteristiche delle pareti scavabili. La novità più attesa è senz'altro il multiplayer, assente del titolo d'esordio: su questo fronte possiamo dire di aver trovato una certa freschezza nelle logiche che animano il confronto strategico di deathmatch, king of the hill, sopravvivenza (con nomi diversi, ma il succo è lo stesso) e "Pignata"; in quest'ultimo caso, in particolare, le meccaniche si avvicinano un filo (ma proprio un filo) a quelle di Dungeon Keeper, dal momento che l'uccisione degli eroi dà accesso a maggiori risorse e acquista, dunque, un peso maggiore nell'economia di gioco. Pur con qualche difficoltà legata all'acerbità del sistema di ricerca server, insomma, il multi di The Dark Lord sembra tranquillamente in grado di costruirsi una nicchia di fedelissimi, una volta limato a dovere. Infine, l'impianto grafico si attesta sui buoni livelli del predecessore, a parte le animazioni un po' legnose, e si va ad aggiungere alle qualità di un gioco capace di divertire per lunghi tratti, senza troppo impegno.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

MINOS E IL RE DEGLI ZOMBIE SONO PRESENZE GRADITE, MA DISPIACE UN POCO CHE LE DIFFERENZE, RISPETTO AL PERSONAGGIO DI CALYPSO, SI SENTANO PIÙ SUL PIANO SCENOGRAFICO CHE NON SU QUELLO DEL GAMEPLAY

Commento

La saga di Dungeons continua a essere uno strano oggetto ludico, generosissimo nelle feature giocabili ma un pochino ripetitivo in termini di dinamiche. A ogni modo, The Dark Lord prende idee da tante fonti, anche diverse da Dungeon Keeper, fondendole in un contesto originale: qui, come nel predecessore, è necessario "viziare" i classici eroi della fantasy, con creature e sfide appropriate, per poi trarne le risorse necessarie a estendere il proprio dominio; il nuovo capitolo porta in dote dungeon più vari e diversi Signori del Male, da guidare contemporaneamente, oltre a un multiplayer potenzialmente vincente. Detto questo, sagacia e buone idee non mancano davvero agli sviluppatori, le cui mancanze sono facili da perdonare a questo prezzo.

- ⊕ Gran varietà di feature gestionali, RPG e tower defence
- ⊕ Raccontato in modo divertente
- ⊕ Graficamente apprezzabile
- ⊖ Un po' monotono sulla lunga distanza

VOTO 75

CPU: Intel Dual Core 2.5 GHz o AMD equivalente (Quad Core 2.0 GHz) **RAM:** 1.5 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X1800/NVIDIA GeForce 8600 (ATI Radeon X2900/NVIDIA GeForce 9800)
SPAZIO SU HD: 6 GB **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Monolith Producions **PUBLISHER:** Warner Bros.
DISTRIBUTORE: Steam **MULTIPLAYER:** Internet
LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli **PREZZO INDICATIVO:** € 10.99

www.gothamcityimpostors.com

GOTHAM CITY IMPOSTORS

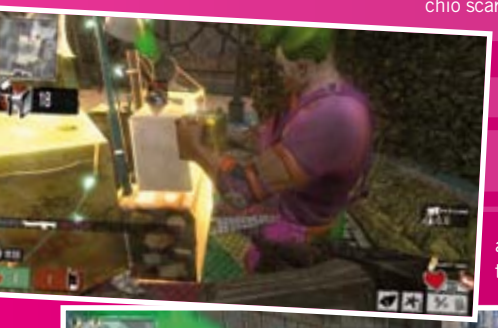
Va bene dedicarsi a una cosa piccola piccola, ma qui si corre il rischio di sparire. E naturalmente non parlo di Joker e Batman...

Provo stupore per l'ultima fatica di Monolith, e non per ragioni positive. Non sono particolarmente indispettito, perché in fin dei conti ho davanti un prodotto dignitoso, curato pur se canonico nella struttura e nella resa estetica, ma non posso fare a meno di meravigliarvi per una prestazione maledettamente nella media: Gotham City Impostors segna l'ulteriore prova "tiepida" di una software house che in passato è sembrata infallibile nel realizzare grandi FPS, da Aliens Vs Predator 2 a No One Lives Forever, da F.E.A.R. a Condamned. Già l'idea di uno shooter esclusivamente online mi è sembrata riduttiva, per un team un tempo abilissimo nel confezionare trame da action-game; il problema non sta nemmeno in questo, però, perché è possibile esprimere il talento in tante forme, compresa quella che abbiamo di fronte, a patto di onorare la propria storia con un videogame divertente e originale. E GCI divertente lo è, in alcune trovate, mentre è parecchio scarso sul piano della freschezza delle idee, adagiandosi su uno dei gameplay multiplayer più amati degli ultimi anni: a dire il vero, infatti, più che parlare di GCI verrebbero da lodare le capacità di un altra software house, da anni divisa tra nuove creazioni e attività imprenditoriale al limite del monopolio, che in Team Fortress 2 è magistralmente riuscita a "innovare l'innovazione", con una miscela di canoni già apprezzati, nuove introduzioni giocabili e tanto, tantissimo stile. E la pulsione di mettersi a parlare delle ispirazioni ludiche di GCI, piuttosto che del gioco stesso, non è davvero un bel complimento da fare a Monolith. Quasi non credo alle mie stesse parole.

LA PULSIONE DI METTERSI A PARLARE DELLE ISPIRAZIONI LUDICHE DI GCI, PIUTTOSTO CHE DEL GIOCO STESSO, NON È DAVVERO UN BEL COMPLIMENTO PER MONOLITH

BAT-CIALTRONI E VERDI PAGLIACCI

Il background scenico di GCI è ormai noto a tutti: mentre Batman e Joker combattono ai "piani alti" di Gotham City, i loro emuli se le danno di santa ragione per le strade della città, ostentando la superiorità della propria fazione con la propaganda e con le armi. In questo senso, gli appassionati del personaggio non devono certo pensare alle bande giovanili del milleriano The Dark Knight Returns, nella Gotham del futuro, perché GCI è tutto rivolto alla cialtronaggine dei gruppi di Bats e Jokes, ridicoli nel linguaggio e nei costumi "amatoriali" in cui sono avvolti. Al di là dello scenario, comunque capace di risultare simpatico, il citato richiamo a Team Fortress 2 è rilevabile nell'iniziale struttura delle classi e nel tenore generale del gameplay, rivolto alla stretta collaborazione del gruppo (con minore riuscita, in questo caso): assaltatori, cecchini, difensori e medici – con l'aggiunta del



Nel modalità Suffumigazione, il possesso di tutte le bombole di gas consente di accelerare la vittoria.

Una propaganda vissuta male può avere questo aspetto: nel mentre, ci dirigiamo in bocca al nemico come topi dietro al pifferaio.

Gli scudi sul petto di questi personaggi (anche sul mio, dietro alle braccia incrociate) sono un efficacissimo perk protettivo. Fin troppo, visto che ce l'hanno tutti.

IL PARERE DEL ToSo

Entrare nel giorno del lancio nelle stanze di uno shooter esclusivamente multiplayer e trovarle deserte non è proprio un buon segno. E il problema non era legato al numero di acquirenti, quanto piuttosto alla scellerata scelta di adottare un sistema di matchmaking che non consente di infilarsi in una partita già cominciata e cosucce del genere. Monolith ha "promesso" di far uscire una patch un mese dopo la prima release, ma in quel momento il gioco rischia di essere già stato dimenticato. È un peccato, perché Gotham City Impostors si dimostra divertente quando si riescono a trovare persone a sufficienza per entrare nel giro. Una grande occasione sprecata.

Davide "ToSo" Tosini

I bonus di difesa, garantiti da specifiche abilità passive, sono ben evidenziati dalla grafica, come tutte le altre feature giocabili.

veloce "esploratore" – hanno strumenti diversi rispetto a TF2, dai "pacchi-sorpresa" ai megafoni per tenere alto il morale del team, ma i nuovi elementi non riescono comunque a nascondere un'impostazione "sdraiata" sulle soluzioni di Valve, proprio nel nocciolo dello schema di gioco. Una delle poche varianti significative riguarda l'apertura quasi immediata delle classi, dopo nemmeno una manciata di livelli, per caratterizzare nel dettaglio i punti di forza del proprio alter ego mascherato: armi e perk sono i protagonisti di una crescita a sblocchi e punti esperienza, come nella gran parte dei moderni shooter online, in quello che si rivela l'aspetto più riuscito di GCI, proprio in virtù di una certa libertà di scelta. Con le giuste skill passive, ai "pesi piuma" è concessa una buona resistenza al fuoco nemico, così come gli energumeni possono spostarsi in stile stealth, quasi totalmente invisibili, oppure muoversi come saette sfruttando gli strumenti messi a loro disposizione. A caratterizzare un poco l'esperienza, infatti, intervengono anche speciali gadget, molto efficaci a dispetto dell'estetica "casalinga", che permettono spostamenti rapidi sulla mappa per raggiungere gli obiettivi e per sfuggire al fuoco nemico: ci sono rampini, pattini a rotelle e alianti, predisposti per sfruttare pareti, rampe e sbuffi di vapore tra le strade della città, oppure scarpe a molla per saltare sui palazzi e stivali che hanno grossomodo la stessa funzione, ma permettono di arrivare più in alto (si vede che le idee erano già esaurite). Per il resto, CGI è abbastanza canonico, con una pletora di orpelli e accessori da accumulare a suon di frag. Simboli, pezzi di costume e frasi da smargiassi vanno sbloccate insieme a sfondi per gamertag, volti per i personaggi, pezzi di costume e pet svolazzanti (con funzione solo estetica), nel tentativo di avvolgere il giocatore in un'orgia di personalizzazione. Almeno con me, se non l'aveste ancora capito, l'operazione non è riuscita.

CHE RIDERE, QUESTA GOTHAM CITY

Come potete ben vedere dalle immagini, nel gioco di Monolith le strade di Gotham non sono buie e fumose come ce le ricordavamo. Sono perfettamente intonate allo stile del Joker, però, e d'altronde è questa la connotazione che gli sviluppatori hanno voluto dare a GCI, in forma ridanciana e disimpegnata, con un risultato in gran parte positivo sotto il profilo visivo. Non c'è da restare a bocca aperta davanti ad animazioni e modelli poligonali sostanzialmente nella media, ma ogni elemento estetico funziona e mette in risalto, almeno in questo ambito, le capacità di una software house di grande esperienza negli FPS.

Purtroppo, però, nemmeno sul versante tecnico mancano i problemi: tanti, troppi giocatori hanno riportato un incomprensibile calo di prestazioni anche su configurazioni molto diverse tra loro, e alla schiera di lamentele non possiamo che aggiungere anche la nostra. Combattere a venti frame al secondo in certe situazioni è una cosa che ancora riusciamo a fare, forti della nostra decennale militanza sparacchina, ma non è certo il miglior modo di fruire di un prodotto, a maggior ragione se abbiamo aspettato un'ora per accedere a una decente istanza di gioco. Se anche venissero risolti questi problemi (la SH ha parlato di una patch a più di un mese dalla pubblicazione...), GCI risulterebbe comunque un videogame su licenza appena onesto, costruito per sfruttare il rinnovato appeal del supereroe di DC Comics/Warner Bros, fin troppo diligente anche nel modo di fare il simpatico.

Mario "Il-Variety" Baccigalupi
(secondvariety@sprea.it)

GLI SPORT PREFERITI DI BATS E JOKES

Il numero di mappe e modalità non aiuta più di tanto a risollevare l'appeal di GCI. Posso dire di essermi divertito, più che altro per le possibilità date dai gadget e dai perk , ma non fino a sentirmi rapito dal gameplay e dalla scalata di livelli. Sia come sia, le opzioni di gioco sono tre, due delle quali fondate sul concetto di "lo famo strano" (la prima è l'immancabile deathmatch): Suffumigazione rappresenta una semplice variante al tema del dominio territoriale, con la necessità di conquistare "gassificatori" in grado di saturare l'ambiente e avvelenare così l'avversario; più interessante si rivela Guerra Psicologica, che assomiglia a un CTF (con una bandiera sola) ma fornisce bonus temporanei per le conquiste ed è particolarmente riuscito sul piano scenico, con il plagio "propagandistico" dei nemici. Poi ci sono le Sfide, ovvero una serie di (noiose) prove di crescente difficoltà in cui mettere in pratica le nozioni di base dei gadget, per guadagnare qualche punto esperienza extra. In generale, comunque, la buona caratterizzazione estetica e funzionale verrebbe anche in aiuto, per apprezzare le mappe tra gas verdolini e sciami di pipistrelli, se non fosse per le magagne tecniche descritte nel corpo dell'articolo.

CON LE GIUSTE ABILITÀ PASSIVE, AI "PESI PIUMA" È CONCESSA UNA BUONA RESISTENZA AL FUOCO NEMICO, COSÌ COME GLI ENERGUMENI POSSONO MUOVERSI COME SAETTE SFRUTTANDO I GADGET A DISPOSIZIONE

Commento

Fino all'ultimo ho sperato che l'esperienza di una gloriosa software house come Monolith contasse ancora, almeno in un piccolo divertissement multiplayer come Gotham City Impostors. Invece, per quanto non si possa parlare di un prodotto sbagliato, il gioco si rivela scarsamente originale nel gameplay e persino nel modo di fare lo smargiasso, rimestando in salsa supereroistica lo schema di Team Fortress 2 e la simpatica cialtroneria dei suoi eroi. Armi e gadget cercano di caratterizzare l'esperienza e in certi casi ce la fanno, ad esempio nella mobilità dei personaggi lungo la mappa e nell'apertura delle classi, ma senza quella scintilla capace di mettere il giocatore in modalità "ancora una partita". A questo quadro aggiungete problemi tecnici di cui al momento non si intravede la soluzione, capaci di configurare, insieme alle cose giù dette, la prima insufficienza a Monolith nella storia di TGM. Brutta storia.

- ⊕ Alcuni trovate discrete, tra gadget e perk.
- ⊖ Poco originale.
- ⊖ Tecnicamente traballante.

VOTO 58

■ **CPU:** Intel 2.4 GHz o AMD equivalente ■ **RAM:** 1.5 GB
■ **SCHEDA VIDEO:** ATI Radeon X1950/nVidia GeForce 6800 Ultra
■ **SPAZIO SU HD:** 1.5 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Klei Entertainment ■ **PUBLISHER:** Electronic Arts
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** Internet, locale
■ **LOCALIZZAZIONE:** Assente ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 9.99

www.shankgame.com

SHANK 2

L'eroe di Klei Entertainment è tornato, rosso come il sangue dei suoi avversari, bidimensionale come i miti del videoludo a cui si ispira.

La definizione di "brawler" è bella perché non si prende nemmeno la briga di connotare l'azione violenta, magari con le parole "slash" e "shoot" (a indicare affettamenti e sparatorie). Shank, come tanti suoi antenati, è semplicemente un brawler, un "attaccabrighe" che non guarda tanto agli strumenti che ha in mano quanto al risultato degli attacchi, per stendere gli avversari il più velocemente possibile. Seguendo questo assunto, Klei Entertainment è arrivata al secondo appuntamento con la massima coerenza, sfruttando un gameplay antico condito da piccole pulsioni di ammodernamento, senza esagerare con le opzioni e le caratteristiche da tenere a mente: in questo senso, aspettatevi grossomodo quello che avete trovato nel primo capitolo, se l'avete fatto vostro, ovvero una manciata di ore di divertimento "primordiale" (al livello più alto di difficoltà) e anche qualcosa in più, se amate perdervi negli achievement e nei numeri del total score. D'altronde, lo sviluppo di Shank 2 era nello stato delle cose, nel successo di un videogame che è costato pochissimo a fronte di vendite più che discrete, per una breve (ma intensa) esperienza d'azione bidimensionale. E quello di Klei è pure un gioco furbescamente Pulp, nell'accezione "tarantinana" del termine, che può anche piacere a chi non stravede per Meta Slug ma gode dei fumetti ben fatti, delle musiche "cool" e dell'uso coreografico della violenza.

NON SVEGLIATE SHANK

Fra qualche riga torneremo a descrivere il gameplay di Shank, simile a quello del predecessore salvo piccole aggiunte. È interessante, però, riferirsi subito all'estetica del gioco, meno banale di quanto si è portati a credere: l'ispirazione degli artisti di Klei sembra arrivare dai lavori di Dženndi Tartakovskij, creatore di diversi cartoon di culto, attraverso un gusto minimale e al contempo espressivo che predilige le linee semplici e i forti contrasti cromatici; chi ha visto le serie a cartoni animati di Star Wars: The Clone Wars e Samurai Jack (oppure, se ha bambini in casa, il fantastico Il Laboratorio di Dexter) sa bene a cosa mi riferisco, e magari ha già individuato da solo la vistosa somiglianza, peraltro graditissima, tra l'impianto visivo di Shank e l'opera del grande artista russo. Ovviamente, in questo caso lo stile è piegato sulle esigenze di un personaggio quasi grottesco nella sua brutalità, ispirato ai protagonisti del cinema d'azione anni '80 (gli stessi rievocati da Robert Rodriguez, in diversi suoi film): troviamo l'eroe mentre viene bruscamente svegliato su un affollato autobus, in una non meglio specificata zona montana dell'America Latina, qualche mese dopo la mattanza vendicativa del primo capitolo; ciò che segue l'incipit è il solito massacro di cattivoni, in questo caso circostanziato dalla richiesta di aiuto di un villaggio e da Shank che, novello Rambo (2, 3 e 4), deve risalire fino al villain responsabile di tutti i mali, il perfido generale Magnus. Lo schema generale dell'a-

L'ISPIRAZIONE VISIVA DEGLI ARTISTI DI KLEI SEMBRA ARRIVARE DAI LAVORI DI DŽENNDI TARTAKOVSKIJ, CREATORE DI DIVERSI CARTOON DI CULTO

Le animazioni sono tante e ben fatte, con la giusta dose di potenza delle mosse più spettacolari.

Le varianti al combattimento sono abbastanza canoniche, magari al comando di una postazione fissa.

Afferrare uno dei boss al momento giusto dà il via a una spettacolare sequenza animata, spesso più violenta di quella in foto.

Le amazzoni sono forse l'introduzione più gustosa, fra le tante citazioni pulp di Shank 2.

ARMI DA FUOCO, LAME E PRESE RAVVICINATE SOLO LA BASE PER COMBO DA ESEGUIRE IN MODO SEMPLICE, SENZA PARTICOLARI ACROBAZIE DELLE DITA SUL GAMEPAD

zione è vicino a quello del più famoso brawler della storia, lo stesso citato nel paragrafo precedente, con una sfilza di elementi ben riconoscibili: scenari side-scrolling pieni di personaggi da salvare, casse di granate da raccogliere, armi alternative da strappare ai nemici e boss da buttare giù alla fine dei livelli, dopo estenuanti combattimenti. In questo caso è bene parlare di "omaggio", naturalmente, e non di pedissequa scopiazzatura, per il valore storico del gameplay e anche perché Shank ha una personalità tutta sua da esaltare, quando mette mano ai "ferri del mestiere". La buona varietà del sistema di combattimento è data dalla mescolanza di armi da fuoco, lame e prese ravvicinate, come base per spettacolari combo da eseguire in modo semplice, senza particolari acrobazie delle dita sul gamepad. Pulsanti e stick rispondono magnificamente ai comandi e consentono la rapidissima esecuzione di schivate, mosse sanguinolente e spettacolari finishing move, con un campionario un poco ampliato rispetto al primo episodio (da cui S2 riprende anche gli intermezzi blandamente platform).
Le immagini qui intorno, peraltro, le ho scattate mentre giocavo con mouse e tastiera, e posso dunque testimoniare il feeling sicuramente peggiore in assenza di levette analogiche e grilletti, anche se non al livello di un vero e proprio difetto. Casomai, il punto debole di S2 va ricercato nel suo stretto legame con il predecessore, nel suo essere troppo simile al primo capitolo sul piano dei contenuti e della durata del single player. In questo senso, la trovata del prequel giocabile in co-op m'era piaciuta molto, nell'originale Shank, perché ampliava l'esperienza di gioco senza uscire dalla gradevole storyline fumettosa: gli sviluppatori avrebbero potuto fare una cosa simile per S2, magari con un doppio finale, visto che è presente un altro personaggio da interpretare, nella fase centrale della campagna in singolo; questa volta, invece, Klei ha optato per una struttura un po' "modaiola", nell'ormai classico survival mode contro orde di nemici (ci sono pure gli zombie, come stage finale delle 3 mappe), offrendo in forma mignon caratteristiche viste altrove, in una sequela di bonus, potenziamenti e personaggi da sbloccare. A ogni modo, al di là dei gusti personali per le modalità, anche in questo caso abbiamo a che fare con una valida componente di gioco, costruita su ottime dinamiche di combattimento e sull'aggiunta di obiettivi ad hoc, nella difesa di particolari punti dello scenario; la modalità cooperativa di S2, inoltre, esce finalmente dall'ambito delle partite locali, sullo stesso PC, per accedere a una più consona dimensione online. E io mi sono sparato lunghe sessioni co-op davanti alla televisione grande in salotto (collegata al PC e alle console, nel mio piccolo Cape Canaveral), perché Shank 2 è bello da vedere anche così, gigantesco in tutta la sua raffinata bidimensionalità.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Qui mi sto facendo massacrare in co-op, perché non ho ancora trovato il tasto per comprare gli upgrade con la tastiera. Ora lo so: è la maledetta barra spaziatrice.

Commento

Un piccolo ritocco verso il basso è dovuto, rispetto al voto attribuito al primo capitolo dal Cinese, per quanto Shank 2 si riveli un action 2D altrettanto divertente e vario. In qualche modo, il gioco di Klei Entertainment è anche un ottimo esempio di come rendere oggi appetibile il genere dei brawler, nella sua forma primordiale, aggiornando l'impianto di gioco senza inficiare le sensazioni di un tempo: si salta e si ammazza in uno scenario side-scrolling, salvando ostaggi e raccogliendo bonus, ma si gode anche di un aggiornato sistema di combo e upgrade, debitamente ampliato in S2 per adattarsi al valido survival cooperativo. Peccato solo per i contenuti del single player, piacevoli ma fin troppo vicini al predecessore: al di là della durata, probabilmente consona al tipo di proposta ludica, avremmo apprezzato qualche sorpresa, magari con armi e boss un poco più originali.

- ⊕ È come un gianduiotto: piccolo, buono ed economico.
- ⊕ Co-op canonico ma divertente.
- ⊕ Estetica raffinata.

- ⊖ Scarsamente innovativo rispetto al predecessore.
- ⊖ Poco longevo, al di là della "febbre da obiettivo".

VOTO 78

MEN OF WAR EDIZIONE ORO

- **CPU:** Single Core 2.6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi
- **SPAZIO SU HD:** 6 GB
- **CONNESSIONE:** Internet
- **SVILUPPATORE:** Best Way
- **PUBLISHER:** 1C Company
- **DISTRIBUTORE:** FX Interactive
- **MULTIPLAYER:** Internet
- **LOCALIZZAZIONE:** Completa
- **PREZZO INDICATIVO:** € 9.95

Un po' Company of Heroes, un po' Commandos, l'ultima fatica del team ucraino Best Way, Men of War, ritorna in azione con un'offerta imperdibile, soprattutto per il portafogli dei videogiocatori e per tutti gli amanti della strategia in tempo reale.

Dopo i più che discreti Soldiers: Heroes of WWII e Faces of War, il team di sviluppo Best Way è riuscito finalmente a fare centro nel 2009 con l'ottimo Men of War, un RTS di buona fattura ambientato nella Seconda Guerra Mondiale . Gli ottimi risultati sono stati poi bissati dalla pubblicazione di Red Tide (2010), la prima espansione "stand alone" di Men of War. Per chi si fosse perso uno dei suddetti titoli (nel frattempo sono uscite altre due espansioni ufficiali), è giunta l'occasione di rimediare grazie a FX Interactive che ha pubblicato nel Bel Paese Men of War Edizione Oro all'incredibile prezzo di 9,95 Euro. Se avete un debole per i titoli di strategia in tempo reale o avete semplicemente divorato blockbuster come Company of Heroes e Commandos, dovete assolutamente provare la serie Men of War.

UN AZZECCATO MIX

Il pacchetto offerto da FX Interactive è decisamente sostanzioso e permetterà al giocatore di apprezzare una serie che con il passare degli anni è costantemente migliorata, un po' come succede al buon vino. Strategia in tempo reale e tattica si fondono in modo efficace, merito del team ucraino Best Way che ha avuto l'abilità di riproporre la formula vincente della serie di Relic (Company of Heroes) combinandola con il pathos e la tensione di quella leggendaria di Pyros Studios (Commandos).
Il giocatore nell'originale Men of War si troverà a gestire un manipolo di soldati o un intero battaglione in ben 25 missioni (sono state predisposte tre distinte campagne con una cronologia degli eventi decisamente "alternativa") che lo porteranno a combattere sui principali fronti della Seconda Guerra Mondiale: si parla di Francia, Germania, Russia, Greta e Nord Africa. Nell'espansione "stand alone" Red Tide, invece, il giocatore si troverà ai comandi della Fanteria Navale Russa, un corpo bellico poco noto in Occidente ma che ha rivestito un ruolo cruciale lungo le sponde del Mar Nero contro le truppe tedesche, italiane e rumene (la campagna è composta da una ventina di missioni).

LE VOSTRE TRUPPE POTRANNO RACCOGLIERE QUALSIASI COSA TROVERANNO SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Men of War ha - come si suol dire - molte frecce al suo arco: missioni ben studiate con un buon numero di obiettivi e sotto obiettivi da completare; un realismo simulativo senza precedenti per quanto riguarda caos, distruzione e arsenale bellico; un livello di dettaglio nella ricostruzione degli scenari che potremmo definire "cinematografico"; una profondità strategica ottima; una modalità multiplayer consistente.
L'originale Men of War vi permetterà di affrontare una campagna in modo completo oppure parziale (con una delle tre fazioni implementate, ovve-

I briefing delle missioni sono molto essenziali.

Il team di sviluppo ha passato molto tempo nel ricreare armi, mezzi e scenari: e i risultati si vedono!

Il filmanti di intermezzo tra una missione un'altra hanno un taglio decisamente "storico".

Purtroppo non è possibile ruotare la telecamera di gioco a proprio piacimento.

OGNI ELEMENTO DELLO SCENARIO POTRÀ ESSERE COMPLETAMENTE DISTRUTTO (COMPRESI GLI EDIFICI)

ro gli Alleati, i tedeschi e i sovietici). Dopo aver gustato un bel filmato introduttivo e uno sbrigativo briefing, ci si troverà in pochissimi istanti a combattere sul campo di battaglia e a prendere confidenza con il sistema di controllo implementato, anche perché di un vero e proprio tutorial non c'è proprio traccia. Vi basteranno pochi minuti per apprezzare la bontà degli scenari bellici ricreati dal team Best Way, la complessità delle meccaniche di gioco e il crudo realismo delle battaglie proposte. Ogni elemento dello scenario potrà essere completamente distrutto (compresi gli edifici) e il giocatore si troverà a studiare la strategia migliore per attaccare le truppe nemiche o difendersi da un massiccia incursione, sfruttando ripari di fortuna e utilizzando al meglio la potenza da fuoco e i mezzi a disposizione. Le vostre truppe potranno raccogliere qualsiasi cosa troveranno sul campo di battaglia: dalle comuni munizioni, alle armi nemiche fino ai fondamentali kit di medicazione e altro ancora. La personalizzazione dell'equipaggiamento dei propri soldati è poi completata da un ricchissimo inventario che dà una connotazione "ruolistica" alla produzione di Best Way. Scendendo al livello minimo di zoom è poi possibile assumere il controllo di un soldato o di un mezzo sulla falsariga di uno sparatutto in terza persona.
L'Intelligenza Artificiale vi aiuterà nella gestione dei vostri uomini (che si difenderanno da soli o potranno contrattaccare), soprattutto quando si è impegnati nella pianificazione di un attacco per espugnare il fortino nemico o per difendersi da un bombardamento massiccio. Anche perché le missioni che compongono la campagna principale propongono situazioni tattiche piuttosto varie tra loro: guidare un manipolo di uomini per superare ostacoli o difese nemiche apparentemente insormontabili chiederà al giocatore un approccio ragionato e diversi tentativi, piuttosto che una serie di attacchi alla John Rambo. L'Intelligenza Artificiale dei nemici si distingue per una certa frenesia e per la tendenza a proporre ondate su ondate di mezzi e truppe: una volta metabolizzate le strategie della CPU è facile contrattaccare in modo efficace.
Il comparto grafico non richiederà PC ultra potenti per godere appieno della distruzione totale degli scenari bellici: Men of War evidenzia una buona fluidità generale (anche se l'impossibilità di ruotare a piacimento la telecamera di gioco complica non poco le strategie), ed è facile apprezzare il lavoro certosino svolto dai grafici nel ricreare armi, mezzi e scenari storici (vi basterà zoomare al massimo per ammirarne il livello di dettaglio).

In alcuni scenari saremo al comando di un piccolo gruppo di uomini.

MAREA ROSSA

Per quanto riguarda Red Tide, non possiamo che apprezzare il lavoro fatto da Best Way per caratterizzare al meglio questa espansione stand alone. Per amalgamare le missioni tra loro in modo convincente gli sviluppatori si sono avvalsi di scrittori professionisti: la ricostruzione storica e la sceneggiatura (davvero intrigante) ne hanno beneficiato eccome.
I venti scenari creati offrono situazioni tattiche differenti tra loro, anche se come nel caso dell'originale Men of War, l'RTS di Best Way dà il meglio di sé quando ci si trova a gestire un gruppetto di singoli eroi piuttosto che un intero battaglione. Il motore grafico convince anche in questa seconda incarnazione (pur non raggiungendo livelli straordinari), così come il comparto sonoro (essenziale ma realistico per quanto riguarda gli effetti). Da notare l'assenza del comparto multiplayer in Red Tide, mentre il gioco salva in modo automatico dopo ogni obiettivo completato, ma è possibile salvare quando si desidera. Da rimarcare la completa localizzazione in italiano (manuale, testi a video e doppiaggio) di entrambi i due giochi contenuti in Men of War Edizione Oro.

Carlo "Giorgio" Vassallo

UNA QUESTIONE TATTICA

Non c'è dubbio che il "realismo" sia l'aspetto che caratterizzi al meglio il pacchetto Men of War Edizione Oro, anche perché il titolo di Best Way tende a perdonare poco gli errori tattici commessi del giocatore. Nonostante la straordinaria libertà concessa a chi gioca, la pianificazione è fondamentale, così come la capacità di improvvisare ripari di fortuna o trappole esplosive sfruttando il fattore "distruzione" portato in dote dal motore grafico/fisico.

Commento

Un proverbio narra che "non è tutto oro quello che luccica", ma non è proprio il caso di Men of War Edizione Oro. FX Interactive propone un'esperienza bellica di grandissimo spessore per tutti gli amanti degli RTS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale. Men of War e l'espansione stand alone Red Tide si confermano come due ottimi RTS, con campagne single player ricche di missioni da completare e situazioni tattiche da sperimentare. Certo, le meccaniche di gioco richiederanno un po' di tempo per essere assimilate, ma Men of War Edizione Oro vale davvero questo sforzo!

Qualità Prezzo **5/5**

■ **CPU:** Dual Core 2.4 GHz (Dual Core 3 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** NVIDIA GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 (NVIDIA GeForce 9800GT, ATI Radeon 5850)
■ **SPAZIO SU HD:** 20 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Bohemia Interactive ■ **PUBLISHER:** FX Interactive
■ **DISTRIBUTORE:** FX Interactive ■ **MULTIPLAYER:** Internet, LAN
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 19.95

www.takeonthegame.com

TAKE ON HELICOPTERS

Il gioco che scombina la scena dei simulatori di volo o un semplice diversivo di Bohemia Interactive tra un capitolo di ArmA e l'altro? Forse un po' tutti e due: non ci resta che andare a scoprire i suoi segreti...

I simulatori di volo dedicati agli elicotteri hanno delle caratteristiche molto particolari. Una è che non sono molti, visto che gli amanti del genere prediligono da sempre gli aerei. Un'altra è che spesso sono "monotematici", nel senso che sono dedicati a un singolo modello di elicottero. Un'altra ancora è che sono spesso legati agli scenari militari, quindi sono in realtà anche giochi di combattimento aereo. Certo, di chopper se ne trovano anche nei simulatori di volo più prestigiosi, ma sono sempre lì a fare da riempitivo rispetto a un ampio roster di aeroplani. Insomma, uno scenario a metà tra il terribilmente desolato e il terribilmente elitario, due condizioni che spesso si alimentano a vicenda. Decisamente mancava un prodotto realistico onnicomprensivo dedicato ai mitici velivoli a decollo verticale, qualcosa che raggruppasse modelli con diverse specifiche, e illustrasse il loro diverso impiego rispetto a queste specifiche. Perché gli elicotteri fanno davvero di tutto, con uno spettro di possibili utilizzi nettamente più ampio di un aereo.

Ad assumersi la responsabilità di colmare questo vuoto sono stati i ragazzi di Bohemia Interactive. Anzi, da un certo punto di vista sono andati addirittura più in là del riempire la lacuna: non solo per molti aspetti Take On Helicopters è finalmente quel prodotto "ecumenico" che un appassionato di questo tipo di velivoli poteva desiderare, ma punta addirittura a un pubblico più vasto di quello tipico dei simulatori di volo. Questo tramite un'accessibilità garantita da livelli difficoltà che si distinguono per un'assistenza al volo ai limiti del pilotaggio automatico. Ma, soprattutto, udite udite, per la presenza di una trama vera e propria, con tanto di retroscena e antefatti introduttivi. E non stiamo parlando del "percorso lavorativo" di un elicotterista impegnato nel settore privato (quale voi siete in TOH), ma di veri e propri momenti da thriller, in cui entrano in gioco corruzione, forze dell'ordine, inseguimenti, ostaggi e via dicendo. E non è finita: non mancano nemmeno delle situazioni di guerra (d'altronde, quando mai i Bohemia hanno realizzato titoli senza elementi bellici?), proposte in forma di flashback. Insomma, la modalità Carriera di Take On Helicopters segue una filosofia non tanto diversa dalla Campagna di uno sparatutto qualsiasi.

TAKE ON HELICOPTERS È QUEL PRODOTTO "ECUMENICO" CHE UN APPASSIONATO DI ELICOTTERI POTEVA DESIDERARE

Certo, a livello di sceneggiatura e coreografia siamo qualche gradino sotto, e molti dei vostri incarichi non saranno sempre così eccitanti, riportando TOH alla sua natura intrinseca di simulatore, che prevede di viaggiare dal punto A al punto B, da soli o trasportando un passeggero o un carico. Inoltre, gli scenari del gioco sono solo due: metropolitano (Seattle) e montuoso/desertico (un simil- Afghanistan). Ciononostante, non si può fare a meno di sottolineare lo sforzo di Bohemia di offrire nell'ambito qualcosa di nuovo e più accattivante per un pubblico universale.

SCAVANDO NELLA TRAMA...

Ma di cosa parla questa componente narrativa, così inusuale nel genere? Parla della Larkin Aviation, un servizio taxi in elicottero con sede a Seattle, che se la passa piuttosto male. Il fondatore della compagnia, Harry Larkin, ha lasciato da poco

Questo inventario dovrebbe essere sufficiente a chiarire che Take On Helicopters non è il solito simulatore di volo...

Tra le varie personalizzazioni possibili, c'è anche quella del volto e addirittura della voce del nostro alter ego.

Grazie a un'apposita opzione si può modificare la disposizione dei quadranti principali della strumentazione.

TAKE ON HELICOPTERS PUNTA A UN PUBBLICO PIÙ VASTO DI QUELLO TIPICO DEI SIMULATORI DI VOLO

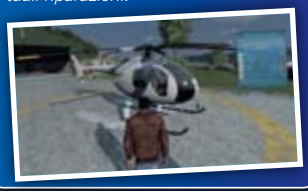
questo mondo, e ora la responsabilità di condurla tocca al primogenito Joseph. La cosa non sarebbe nemmeno così gravosa: "Joe" ha ereditato dal padre sia l'amore per gli elicotteri, sia il bagaglio di conoscenze e contatti necessario per portare avanti l'attività commerciale di famiglia. Ma la crisi globale morde e, soprattutto, Joseph a un certo punto ha un incidente mentre pilota un chopper: il motore si guasta e il velivolo precipita in mare. Il conseguente infortunio gli impedirà di pilotare per parecchio tempo, cosicché l'uomo si ritroverà costretto a "precettare" il fratello minore Tom, che stava intraprendendo tutt'altra strada (quella degli studi in un college, per la precisione). Un po' riluttante, ma conscio della serietà della situazione, Tom, anch'egli istruito al volo dal padre, si rimette dietro una cloche a fare il tassista del cielo. A conferma della volontà di far sorreggere da una storia la modalità Carriera, tutto quanto descritto sinora viene illustrato in un apposito intermezzo introduttivo con le sue belle scelte registiche e un pizzico di interattività.

Questo per quel che riguarda il prologo. Una volta partiti con le dieci missioni principali, la parte "pregna" della storia si manifesta nella seconda di queste, quando entra in gioco William Haydon: capo della potente multinazionale Vrana Corporation, mostra sempre più interesse nella Larkin Aviation, fino, un bel giorno, a farla diventare parte della sua società. Pian piano, si capisce che dietro questa manovra si cela qualcosa di losco, che riguarda il recupero in elicottero di misteriosi container da un cargo incagliatosi nella baia di Seattle. Ed è così che, nel corso delle missioni principali, oltre a eseguire la vostra normale routine lavorativa di servizio taxi, vi ritroverete pure a trasportare delle squadre dei reparti speciali della polizia in certe proprietà della Vrana Corporation (con tanto di discesa via cavo); a fare manovre volutamente azzardate con l'elicottero per spaventare e far confessare un tizio coinvolto nelle macchinazioni di Haydon; a fare atterraggi d'emergenza perché "qualcuno" vi fa trasportare carichi dal peso irregolare senza dirvi nulla, e via così.

E non è finita, perché oltre alle missioni primarie ce n'è un'altra decina di secondarie con il settore privato e il governo come committenti. Nel primo caso si tratta spesso di lavori per aziende edili: una di queste, per esempio, vi chiederà di cambiare l'antenna del famoso Space Needle, il ristorante rotante sospeso di Seattle. Oppure si lavora per il segmento turistico e immobiliare, con persone da scarrozzare per far vedere loro da vicino attrazioni paesaggistiche o villette in vendita. Con gli incarichi del governo torna di nuovo il thrilling: sequestratori, criminali in fuga su motoscafi, salvataggio d'emergenza. Infine, le ultime tre missioni sono veri e propri flashback di vostro fratello Joe: chiaramente ispirate all'intervento degli USA in Afghanistan (qui ribattezzato con un più anonimo "Asia del Sud"), vi vedranno protagonisti di vere e proprie azioni di guerra, con la necessità di produrvi in spettacolari slalom tra i proiettili.

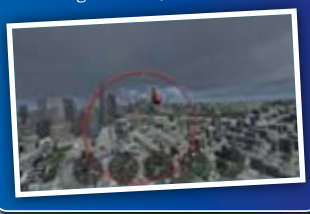
UOMINI FUORI

La fase di volo è solo una delle componenti di Take On Helicopters: ce n'è anche una manageriale, che riguarda la gestione delle missioni, e la manutenzione e compravendita di elicotteri. La cosa particolare è che tutto questo viene fatto anche attraverso dei menu, ma soprattutto controllando direttamente il vostro personaggio in prima o terza persona come in un gioco d'azione. In particolare, nel caso della manutenzione, dovete proprio uscire dall'abitacolo e gironzolare attorno al vostro aereo fino a evidenziarne gli elementi interattivi (tramite apposite icone sovrimpresse): rotore principale e di coda, pattini, serbatoio e altro ancora. Fissandoli qualche secondo, otterrete le info relative al loro stato, e potrete procedere con eventuali riparazioni.

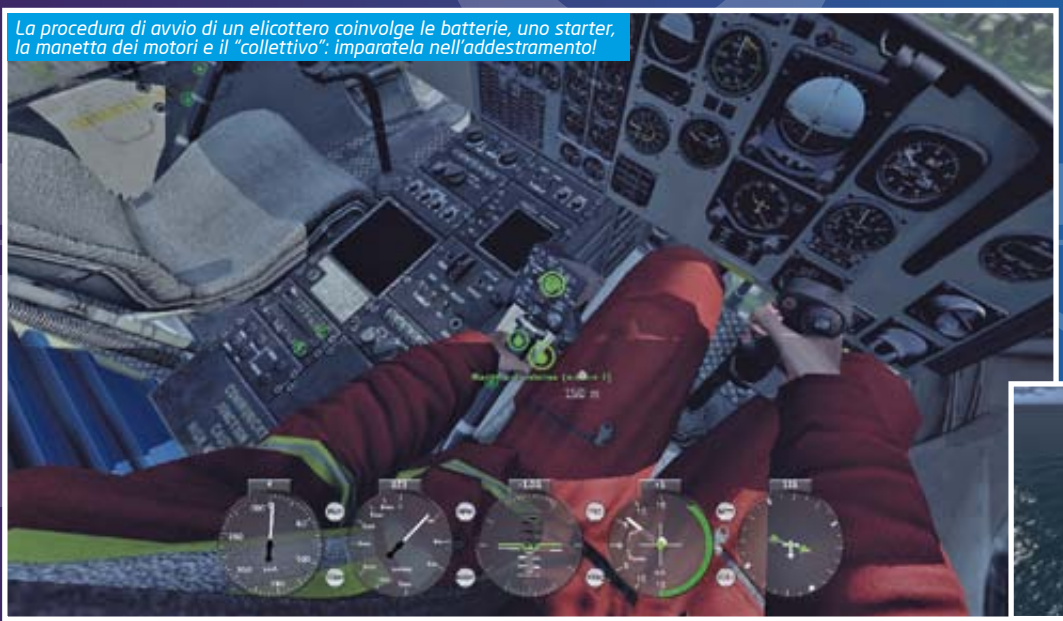


COME NEED FOR SPEED

I menu principali delle modalità di gioco di Take On Helicopters somigliano più a quelli di un gioco di corsa che a quelli di un simulatore di volo, con voci come Carriera, Prove a tempo, Sfide e Multigiocatore. E in effetti, le Prove a tempo sono proprio della gare di corsa a checkpoint in elicottero e possono essere affrontate da soli o anche in multiplayer fino a 8 giocatori, serpeggiando tra i grattacieli di Seattle. Le Sfide sono invece delle prove tipiche della Carriera, affrontabili senza dover intraprendere quest'ultima: salvataggi, inseguimenti, trasporto carichi sospesi e via discorrendo. Da notare che queste sono generate proceduralmente, per cui alcune caratteristiche cambiano a ogni partita (soprattutto la dislocazione degli obiettivi).



Per scenari pericolosi come quelli di guerra, è importante imparare manovre di emergenza come l'"autorotazione" nella sezione di addestramento.


La procedura di avvio di un elicottero coinvolge le batterie, uno starter, la manetta dei motori e il "collettivo": imparatela nell'addestramento!

ELICOTTERI NELLA RETE

L'online è una componente davvero importante del gioco: TOH ospita infatti sia un multiplayer sia un editor di missioni. Per ora, il comparto multigiocatore include tre modalità: la già citata Prova a tempo fino a 8 giocatori; un recupero di cittadini in difficoltà con squadre di 2 giocatori per elicottero (pilota + copilota, 8 giocatori massimo) e una missione cooperativa di guerra per 4 giocatori stipati in un chopper (pilota, copilota, 2 mitraglieri). Ma grazie all'editor, le possibilità per il futuro sono infinite. Trattandosi poi di un'evoluzione dell'editor della saga di ArmA, troverete già in rete tutta una community pronta a offrirvi materiale scaricabile e consigli, a partire dal sito ufficiale del gioco.

E poi, insieme a tutta questa varietà narrativa, inaspettata per un titolo di questo tipo, c'è il simulatore vero e proprio. Che, come dicevamo, nel ristretto ambito degli elicotteri è il più onnicomprensivo mai visto: vi consente infatti il pilotaggio di una cinquantina di modelli suddivisi nelle tre classi canoniche (leggera, media, pesante), con tutte le diverse implicazioni aerodinamiche che questa differenziazione comporta, tutte ben sottolineate dal modello fisico su cui si regge il gioco. Purtroppo per gli appassionati "hardcore" là fuori, nessuno degli elicotteri è su licenza, per cui non vedrete citati marchi e modelli famosi. In compenso, sono tutti chiaramente ispirati a design noti ed esistenti e sono anche riprodotti con cura e dovizia di particolari (c'è persino un'ottima riproduzione del "Marine One", l'elicottero presidenziale americano). Per quello che riguarda il pilotaggio in sé, il rigore simulativo è su buoni livelli: sicuramente il comportamento dell'elicottero di TOH è più credibile di quello dei velivoli di ArmA II, l'ultimo titolo in cui i Bohemia Interactive avevano fatto sfoggio della loro solita passione per il realismo. Certo, si potrebbe parlare di quel minimo ritardo nella risposta dei comandi, quasi impercettibile ma anche inatteso da degli esperti nel settore come i Bohemia...

QUESTIONE DI EQUILIBRIO

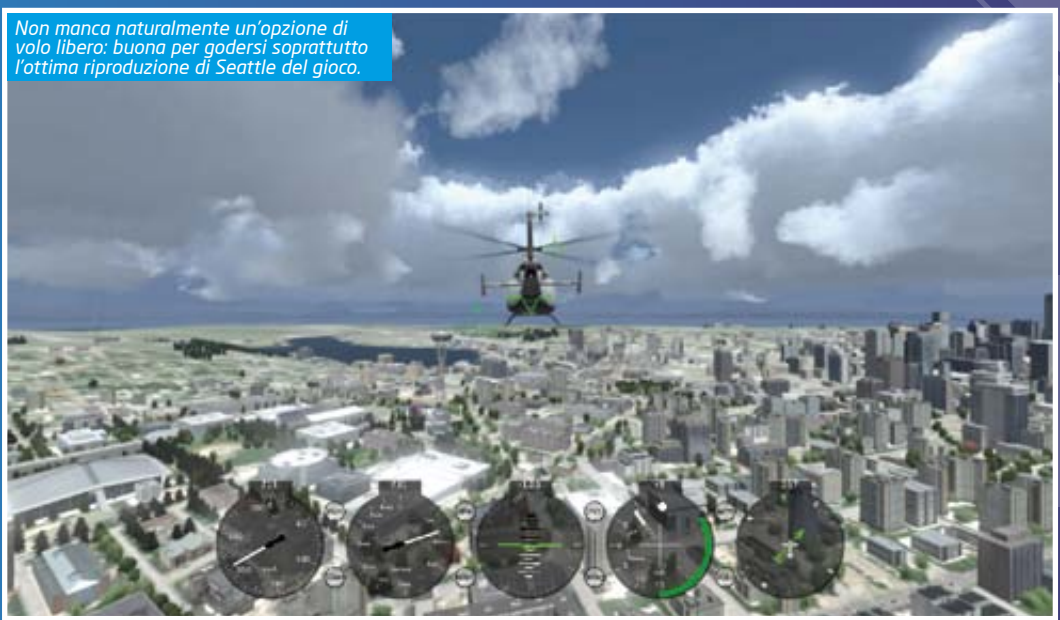
Comunque sia, la sfida è anche nel mantenere quell'equilibrio di forze necessario a governare un chopper. Visto che il software dedicato è così poco, facciamo un velocissimo ripasso. Un elicottero si guida con quattro strumenti: una cloche, chiamata ciclico, che fa inclinare il rotore principale sul tetto; una leva, chiamata collettivo, che fa inclinare le pale dello stesso; un acceleratore, chiamato manetta (posto sulla leva del collettivo), con cui si regolano i giri del motore e una pedaliera (composta di due pedali) per governare il piccolo rotore di coda. Ci vuole quindi un'azione coordinata dei quattro comandi per virare e cambiare quota. Il ripasso è finito, anche perché il gioco ha un'ottima sezione di addestramento in cui impratichirsi e, come già detto, ha una modulazione della difficoltà intesa proprio in funzione della guida dell'elicottero (al massimo vi levano anche le sovrimpressioni per togliere qualche punto di riferimento). Per esempio, a livello Principiante, si può attivare in qualsiasi momento l'autolibrazione, che vi fa recuperare un po' di assetto in momenti in cui vi state complicando la vita con le manovre. In più, ogni livello di difficoltà può accettare un'ulteriore personalizzazione attraverso la modifica di tutta una serie di voci.

L'editor è imparentato con quello di ArmA e in rete si trova già un sacco di roba da scaricare!

IN TAKE ON HELICOPTERS C'È UNA TRAMA VERA E PROPRIA, CON TANTO DI RETROSCENA E ANTEFATTI INTRODUTTIVI

Tutto questo per ribadire che Take On Helicopters non ha alcuna intenzione di indirizzarsi verso un pubblico "di nicchia": ha la sua severità simulativa, ha un pilotaggio davvero molto particolare come quello degli elicotteri, ma ha anche una palese voglia di farne i protagonisti di qualcosa di universalmente attraente, grazie al pathos di una trama magari non originalissima e senza dialoghi da consegnare alla storia, ma pur sempre sconosciuta in buona parte dei simulatori. E parlando di emozioni, bisogna anche parlare di quelle paesaggistiche, su cui giustamente si fondano le suggestioni di questo genere: certo, due scenari non sono molti, però Seattle (inevitabilmente più particolareggiata rispetto all'"Asia del Sud") è riprodotta davvero con straordinaria fedeltà in tutti i suoi "landmark", magari non con lo stile propriamente fotorealistico che ci si aspettava, ma comunque in maniera molto attraente. Se di pecche possiamo parlare, però, è necessario concentrare la nostra attenzione sulle animazioni dei personaggi, che muovono le labbra e basta. Ci si può passare sopra, ma se i Bohemia vorranno calcare ancora sul piano dell'atmosfera e dell'immersività in futuro, dovranno imparare a migliorarle. Il tutto è affidato a un motore grafico discretamente esigente, che propone davvero differenze nella fluidità della grafica solo nel momento in cui si va a toccare la distanza dell'orizzonte. Anche con configurazioni piuttosto potenti, difatti, le modifiche consentite (tra cui addirittura quella della risoluzione specifica delle texture) non producono miglioramenti evidenti nel frame rate finché non si va a correggere la suddetta voce.

Mario Coppola



Non manca naturalmente un'opzione di volo libero: buona per godersi soprattutto l'ottima riproduzione di Seattle del gioco.

Commento

TOH è un tentativo di sganciarsi dalla solita "routine simulativa", ed è assolutamente apprezzabile. Certo, conserva ancora un'impostazione tipica, con varie missioni che sono più che altro lunghe trasvolate, ma a queste aggiunge e applica alcune situazioni originali e una trama con una certa dose di tensione ed emozione. Se a questo sommiamo anche la rosa variegata di modalità che vanno dallo strettamente competitivo allo strettamente creativo, abbiamo l'immagine di un prodotto ricco e piuttosto particolare nel panorama dei simulatori. Senza scordarsi del prezzo.

- ⊕ Un valido simulatore di elicotteri
- ⊕ C'è una trama!
- ⊕ Alcuni paesaggi sono davvero molto suggestivi.

- ⊖ Animazioni dei personaggi ridotte all'osso.

VOTO 80

Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

INDIE zone

PER SEGNALAZIONI, OSSERVAZIONI E INSULTI, IL MIO INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA VI È AMICO: TURRINI.ROBERTO@TGMONLINE.IT

La continua rincorsa

...che poi, quando succede che un Tim Schafer qualunque racimola un milione di dollari su Kickstarter in meno di 24 ore, ti si apre il cuore e ti sembra che ogni sogno, grazie alle donazioni, possa realizzarsi. Ciò detto, un pensiero va a anche a tutti quegli sviluppatori che, proprio durante i festeggiamenti per il successo del sempre giovane papà di Ben Throttle e Manny Calavera, hanno visto sfumare la propria raccolta fondi con uno sconfortante niente di fatto. Come l'avranno presa, loro, che tutti i riflettori e tutti i link spammati sul web fossero puntati su Double Fine? Non si saranno infuriati al pensiero che una piccolissima parte di quei soldi avrebbe potuto finanziare [anche] la loro idea? D'altra parte, è altrettanto vero che persino il più volenteroso degli internauti, nel tentativo di monitorare [e sostenere] i progetti più interessanti del panorama indie, rischia di perdere il sonno e la ragione. Per quanto, infatti, ne avessimo già discusso in un paio di editoriali fa, è sempre bene ribadire il fatto che sulla scena dello sviluppo indipendente approdano, settimanalmente, decine di titoli stuzzicanti; questo, in linea di massima, quando non si incorre nelle tante manifestazioni legate al settore... perché quando si accavallano appuntamenti quali l'Indipendent Game Festival di San Francisco e la Global Game Jam, l'unica soluzione percorribile, prima di mandare al diavolo ogni pretesa di rimanere aggiornati, è quella di spegnare il computer e buttarlo dalla finestra. Volessimo fare un esempio, si potrebbe ricordare che il giorno successivo alla chiusura della GGJ 2012, il feed RSS ufficiale dell'evento conteneva più di mille nuovi post, ciascuno esplicativo di ogni videogioco realizzato nell'ambito delle tante jam nazionali dislocate sul territorio (a questo proposito, si veda TGM n. 278). Quasi parallelamente, da un elenco di oltre 870 titoli iscritti, i giudici della competizione californiana avevano estratto una manciata di finalisti per la serata conclusiva del festival, lasciando al povero utente il compito di spulciare e provare tutti quelli rimasti. Ovviamente, senza un'indicazione di massima, trovare ciò che si sta cercando, in una marea di "roba" come quella appena elencata, si qualifica come un'impresa piuttosto difficile. In questo contesto, la credenza popolare che vede il "successo" e lo "spam" andare a braccetto nella valle dell'internet, sembra quanto mai poggiarsi su di un qualcosa di estremamente concreto. Prendiamo il caso di One and One Story di Mattia Traverso (con cui, presto, faremo una bella chiacchierata). Il giorno della sua pubblicazione, il link che portava al gioco è stato pubblicato, condiviso, inoltrato e retwittato talmente tante volte, che secondo la teoria dei "sei gradi di separazione" (Frigyes Karinthy - Catene, 1929) persino il nuovo Presidente del Consiglio dei Ministri Mario Monti deve aver letto, nell'arco di quelle ventiquattro ore, almeno il nick dell'autore. Recenti studi, inoltre, hanno dimostrato che la digitalizzazione dei contenuti ha ridotto i livelli di "lontananza" a quattro, il che significa che solo quattro individui ci separano dal conoscere e raggiungere tutte le persone che hanno accesso alla rete. Ora, considerato che secondo una ricerca condotta da Security Labs nel 2010, il 95% del traffico generato dagli utenti è spam, si possono dedurre immediatamente due cose: la prima, è che la mole delle informazioni che, quotidianamente, viene sottoposta alla nostra attenzione è tale, che non si può fare altro che rincorrerla nel suo frenetico incedere; la seconda, è che qualsiasi progetto di sviluppo indie non efficacemente comunicato e veicolato, è destinato all'oblio del dimenticatoio... e non ci finirà domani, ma tra cinque minuti. Quattro minuti e cinquantanove, cinquantotto, cinquantasette...

"L'ignoranza perfetta è quella che ignora persino sé stessa". (Pino Caruso - Ho dei pensieri che non condivido, 2009)

Donkey Colossus, di Michael B. Myers Jr. (drawsgood.com - 2012)

QUATTRO CHIACCHIERE CON... TINY COLOSSUS.

Uno strategico a turni fatto in Italia? E c'è pure il multi? Se, come no! Aspetta un attimo... No, non può essere!

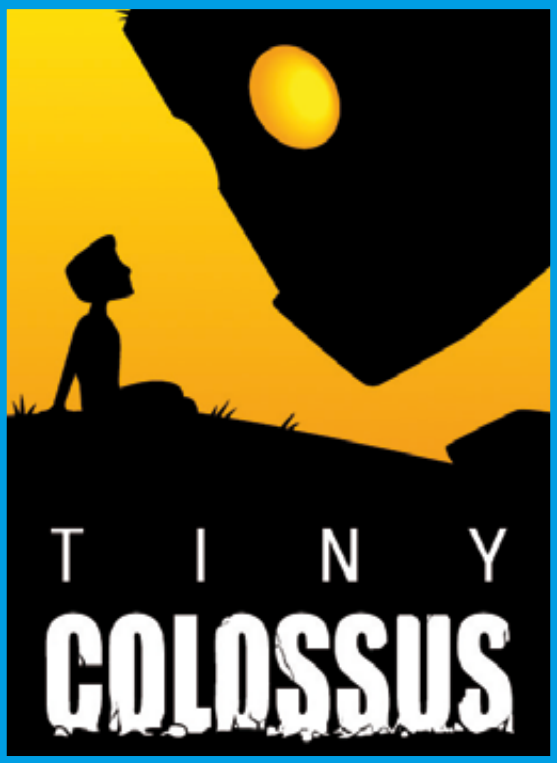
A cura di Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

Continua il nostro viaggio alla scoperta dei piccoli studi indipendenti che cercano di tenere alto, nonostante tutto [e tutti], l'orgoglio nazionale. Questa volta parliamo di Tiny Colossus (tinycolossus.com), etichetta sotto la quale si nascondono le occhiaie di Ciro Continisio e Francesco D'Andrea, in questi giorni ancora impegnati a promuovere il loro UFHO2 sul canale di Kickstarter, portale attraverso il quale è possibile presentare un progetto creativo con l'intento di raccogliere i fondi necessari alla sua realizzazione. UFHO2, versione riveduta e corretta del suo predecessore, è uno strategico a turni minimalista. Al giocatore viene richiesto di traghettare un piccolo alieno gelatinoso da una casella all'altra, in una griglia a maglia esagonale di 7X7 poligoni, con l'obbiettivo di raggiungere "delle piccole gemme blu chiamate, beh... le Gemme" (cit.). Ciascuna cella, dotata di aperture e corridoi, può ruotare su sé stessa e, a seconda dell'angolazione, comunicare (o meno) con le celle adiacenti. Certamente la meccanica implementata è più difficile a descriversi che a giocarsi, visto che l'interfaccia di gioco è intuitiva e risponde perfettamente ai comandi. Nonostante i ragazzi di Tiny Colossus ci abbiano fatto provare, per questa anteprima, solo una release ancora acerba, le potenzialità del gameplay sono manifeste e si evince chiaramente che il vero punto forte della produzione sarà rappresentato dal multiplayer (locale e non) in stile gioco degli scacchi.

IL PRIMO UFHO ERA DAVVERO UN ESPERIMENTO

TGM - Cominciamo dalla fine: come sta andando la raccolta fondi su Kickstarter? Avete ricevuto un feedback in linea con le vostre aspettative? È strumento di fund raising efficace?

La cover della colonna sonora di Francesco D'Andrea, composta espressamente per il gioco.



Tiny Colossus - Premesso che la campagna è ancora in corso finora l'impressione è buona: Kickstarter è una piattaforma conosciuta, specialmente all'estero, e le donazioni non sono mancate. Questo vuol dire che la gente si fida del crowdfunding, e che crede nel nostro progetto. In verità i commenti più aspri li abbiamo avuti proprio da italiani che non si fidano di queste "nuovi" metodi di raccolta fondi, arrivando anche a dubitare del fatto stesso che necessitiamo soldi o criticando la cifra chiesta. Ho scelto Kickstarter invece di IndieGoGo o, ahimè, italiani come Eppela, perché non sapevo quanta risonanza mediatica avremmo avuto ed ho pensato che avere un portale dove la gente va autonomamente avrebbe aiutato.

Il tutorial è tanto minimale quanto efficace.

Per avere la meglio nel 2 contro 2 sarà necessario del sano spirito di squadra.

"Praticamente è il passaggio di stanza in stanza che Gish fa in ognuno dei tre stadi in cui può trasformarsi: normale, fluido e appiccicoso". (cit. Ciro Continisio)

Ad ora il 37% delle donazioni viene dal sito, quindi direi che la scelta ha pagato. Siamo ancora un po' lontani dal goal (siamo al 50% del denaro e mancano 10 giorni), ma altri sviluppatori mi hanno confermato che verso la fine c'è un aumento delle donazioni, quindi siamo fiduciosi. In ogni caso, la quantità di buzz che si è generata intorno ad UFHO2 è ottima. Sono sicuro che quando il gioco uscirà ci tornerà utile.

TGM - Come mai un UFHO2? Non ne avevate avuto abbastanza del primo?

Tiny Colossus - Il primo UFHO, realizzato quando lavoravo alla Visual Creative Studio di Roma, era davvero un esperimento. Ha avuto poca risonanza perché non abbiamo investito in pubblicità diretta né virale, quindi i giocatori erano un po' pochi. Inoltre non era neanche previsto un metodo di guadagno... era davvero niente più che un esperimento sul gioco multiplayer online, e non poteva durare tanto tempo. Ora che i tempi sono maturi, che c'è stata l'esplosione del mercato mobile e che il pubblico è più ricettivo alle piccole produzioni indie, pensiamo sia il momento giusto per rilanciare UFHO e dargli la diffusione che avrebbe dovuto avere.

QUESTO GIOCO IN MULTIPLAYER LOCALE FARÀ FURORE!

TGM - Power-up e personaggi carismatici che reagiscono diversamente alle leggi del mondo di gioco: sembra la ricetta ideale per un titolo multiplayer capace di far scricchiolare anche le amicizie più consolidate, non trovate?

Tiny Colossus - Già dal primo UFHO ci siamo resi conto che il gioco poteva appassionare. I giocatori lanciavano imprecazioni nella chat quando l'avversario faceva qualcosa di valido o quando non riuscivano a sbrogliare una situazione in tempo. Quando abbiamo portato la versione multiplayer in locale (già funzionante) ad alcune fiere, abbiamo osservato la reazione dei giocatori ed è stata fenomenale. Le persone si fanno davvero prendere dal gioco, e quando giocano 1vs1 si scaldano molto, neanche fosse un gioco d'azione. Forse è complice la presenza del timer che rende tutto più rapido. Ricordo sempre ad una fiera quando un ragazzo si è beccato un pugno in testa da un compagno di squadra in una partita 2vs2 per non aver indovinato la mossa migliore. Lì ho pensato: questo gioco in multiplayer locale farà furore!

TGM - Leggo La versione finale conterrà anche una campagna single player. Che tipo di narrazione avete in mente? Una storia che rimanga esterna alle meccaniche di gioco o che, invece, ne influenzi gli ambienti e gli scenari?

Tiny Colossus - La campagna single player sarà niente più che una serie di scenari che prima introducono il giocatore al mondo di UFHO e poi lo lanciano nell'azione contro avversari e razze sempre più forti. La storia in quest'ottica sarà di contorno, un pretesto per creare situazioni di gioco differenti e introdurre i personaggi che, una volta battuti, potranno essere usati in multiplayer. La campagna in ogni caso conterrà una serie di scenari diversi, come ad esempio quando si visiterà un UFO precipitato in cui si incontreranno i mostriciattoli di Super Crate Box per la prima volta, che sono in pratica gli animali che hanno invaso l'UFO ormai abbandonato. Penso che comunque i giocatori non cerchino una storia troppo invadente in questo genere di giochi. Per capirci, vorremmo mantenerci su una storia come quella di Super Meat Boy: una buona intro, qualche stacchetto ogni fine "mondo", senza tediare il giocatore che vuole passare subito all'azione.

TGM - Tempistiche e dead line: quando potremo mettere le mani sul prodotto finito?

Tiny Colossus - Io penso che UFHO2 potrà essere lanciato già a partire da luglio/agosto. Contiamo di pubblicare (soprattutto su mobile) una versione iniziale con single player e multiplayer in locale, e poi aggiornarla a breve termine con diverse aggiunte, come una campagna più lunga e nuove razze. Verso settembre aggiungeremo altre feature cruciali come il multiplayer online e il gioco cross-platform. Non siamo ancora sicuri al 100% dei tempi però, visto che dipendono in parte anche dalla riuscita della campagna su Kickstarter. Se dovesse andare male, forse potremmo pensare prima ad un altro progetto minore per generare fondi rapidamente, per poi finire UFHO2 in tranquillità.

TGM - Augurandoci tutto possa andare secondo i vostri piani, non ci resta che salutarvi con la promessa di aggiornare i lettori di TGM sulla raccolta fondi, non appena sarà giunta al termine. "Evviva!" (cit. Ivan "Kikko" Conte).

Una delle ricompense per la raccolta fondi su Kickstarter... Bella vero?

»MISSION ACCOMPLISHED

La raccolta fondi su Kickstarter si è conclusa positivamente e, specie nelle ultime ore, il passaparola sui principali canali di comunicazione social oriented è stato fondamentale per centrare l'obiettivo. Complimenti, quindi, a Tiny Colossus per la perseveranza che ha dimostrato e per il successo. Bravò!

>>SVILUPPATORE: Studio Pixel >>SITO: store.steampowered.com/app/200900

CAVE STORY

A cura di Andrea "giopep" Maderna giopep@gmail.com

Atmosfere sognanti e azione vecchio stile.

UOMO 5/5

Anche la veste grafica originale mantiene un suo fascino tutto particolare.

UN FANTASTICO MIX FRA AZIONE SPARACCHINA, GIOCO DI PIATTAFORME ED ELEMENTI ADVENTURE

L'originale Cave Story ha visto la luce, sotto forma di piccolo gioco freeware, nel lontano 2004. Si trattava di una produzione indipendentissima, un gioco realizzato nel corso di ben cinque anni da tale Daisuke "Pixel" Amaya, che ci mise cuore e anima impiegando tutto il suo tempo libero mentre ancora frequentava l'università e, poi, quando già si stava costruendo una carriera nell'informatica, come sviluppatore (ma non nell'ambito dei videogiochi). Otto anni dopo siamo ancora qui a parlarne perché da quel quinquennio di passione Amaya ha saputo tirar fuori un vero e proprio gioiello, capace di diventare amatissimo cult e guadagnarsi i gradi sul campo, per poi trovare anche successo commerciale grazie alle diverse conversioni e riedizioni apparse negli ultimi due anni. Ma di cosa si tratta?

AZIONE E AVVENTURA COME UNA VOLTA

Cave Story è il classico gioco che sulle riviste di qualche decennio fa sarebbe stato categorizzato come arcade adventure. Ai giocatori di vecchia data, soprattutto a quelli che negli anni ottanta e novanta hanno legato la loro passione alle console Sega, non può che ricordare gli episodi più "avventurosi" della saga di Wonder Boy, ma la sostanza è che si tratta di un fantastico mix fra azione sparacchina, gioco di piattaforme ed elementi adventure. Il protagonista è un piccolo robot che si trova invischiato in una storia più grande di lui e investito del ruolo di salvatore del mondo di turno. Il gameplay si articola in misura abbastanza equilibrata fra le tre componenti e propone una struttura poggiata su piccoli enigmi ambientali, combattimenti, esplorazione, abilità manuale (soprattutto se non si opta per il livello di difficoltà più basso) e necessità di gestire con un pizzico di strategia le diverse opzioni a disposizione. Proseguendo nel gioco, infatti, si possono ottenere armi aggiuntive, ciascuna da far crescere attraverso per tre livelli di potenza, e una serie di bonus più o meno utili. La struttura di gioco è piuttosto lineare, ma prevede un certo quantitativo di extra da sbloccare e anche una serie di compiti facoltativi, necessari per poter accedere al "miglior" finale fra i tre disponibili (una vera impresa, anche considerando che prevede un livello conclusivo extra, Sacred Grounds, particolarmente tosto). Tutti questi elementi si mescolano a uno stile audiovisivo retrò di delizioso gusto e a una componente narrativa che mescola, con un perfetto equilibrio in stile nipponico, umorismo demenziale, tematiche profonde e melodramma spinto. Il risultato è un gioco splendido.

SPECIAL EDITION

Cave Story + è una riedizione che mette assieme, in un unico pacchetto, un po' tutti i Cave Story mai usciti (tranne la controversa edizione per Nintendo 3DS). Permette di affrontare il gioco con la veste grafica e la colonna sonora del 2004 o nella versione "potenziata", realizzata dallo stesso Amaya con gran gusto e rispetto dello stile originale. Garantisce inoltre una serie di opzioni e contenuti aggiuntivi, compreso anche un vero e proprio livello inedito dal micidiale tasso di difficoltà (pari a quello di Sacred Grounds). Si tratta insomma del pacchetto definitivo per gli appassionati di Cave Story e per chi ancora non dovesse conoscerlo. Ai 9,99 euro richiesti su Steam, è semplicemente imperdibile.

La caratterizzazione dei nemici, anche di quelli più pericolosi, non si discosta mai dallo stile "puffettoso".

Nell'inventario c'è posto per cinque armi (ma il gioco ne prevede di più) e un discreto numero di oggetti dalla varia utilità.

— COMMENTO —

Un cult imperdibile, reso ancora più grande da questa rispettosa, elegante e curata riedizione. Cave Story + è un atto d'amore nei confronti di un certo genere di videogiochi che oggi sopravvive solo nella scena indie. A meno di odio per la tipologia di gioco o lo stile e l'approccio nipponico, è veramente un gioiello imperdibile, fermo restando che per apprezzarlo fino in fondo è richiesta una buona dose di nostalgia.

+ senza alcun dubbio è la versione definitiva di Cave Story

– il forte afflato nostalgico lo rende forse un po' oscuro a una parte di pubblico

>>SVILUPPATORE: Digital Arrow >>SITO: digital-arrow.com/inmomentum

INMOMENTUM

A cura di Simone "Karat45" Tagliaferri simone.tagliaferri@gmail.com

VOTO 5/5

InMomentum si propone come interpretazione estrema del parkour. Gli sviluppatori saranno riusciti a fare meglio di Mirror's Edge?

ALL'INIZIO SI CORRE IN MODO UN PO' IMPACCIATO E SI È SODDISFATTI DEL SEMPLICE ARRIVARE ALLA FINE DI UN LIVELLO

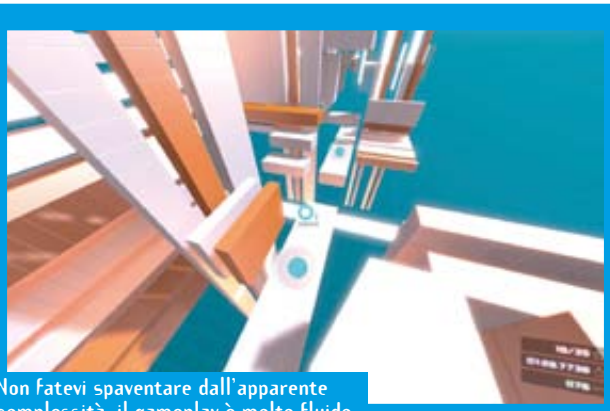
InMomentum è un simulatore di parkour in cui bisogna correre dall'inizio alla fine dei livelli cercando di segnare il tempo migliore e di raccogliere un certo numero di sfere lungo la strada. È possibile giocare sia da soli, confrontandosi però con i tempi mondiali della classifica online, sia sfidare qualche amico in corse folli. A qualcuno sarà venuto subito in mente Mirror's Edge, ma, nonostante tecnicamente il gioco EA sia su un altro pianeta, inMomentum è molto più radicale nel rendere virtualmente le meccaniche della disciplina urbana nata pochi anni fa in Francia, anche perché libera le meccaniche di gioco dai limiti imposti dagli script e offre una libertà quasi assoluta. Per capirci, in Mirror's Edge il giocatore dava solo l'input iniziale al movimento, che veniva sviluppato e concluso in modo automatico, anche se con una minima possibilità d'intervento. inMomentum è meno spettacolare, ma il giocatore ha il pieno controllo di tutte le azioni e i successi o gli errori dipendono solo da lui.

LIVELLI E MOVIMENTI

Il gioco è diviso in livelli formati da parallelepipedi e altre figure primarie di diverse dimensioni e colori. Nonostante ogni mappa abbia un suo tema, sono pochi gli elementi grafici che le distinguono. Il più evidente è l'uso dei colori, scelti per dettare l'atmosfera generale. Per il resto ci troviamo di fronte a degli immensi ambienti astratti in cui ogni costrutto è usato al fine di disegnare il circuito su cui correre e nulla più. Le azioni a disposizione del giocatore sono diverse: si può correre e saltare una volta sulle piattaforme orizzontali, di qualsiasi dimensione, e due su quelle verticali; è possibile rallentare il tempo per non dover prendere decisioni al millesimo di secondo ed è necessario sparare a dei pulsanti luminosi per cancellare delle barriere messe per bloccare alcuni passaggi.

RITMO SERRATO

All'inizio si corre in modo un po' impacciato e si è soddisfatti del semplice arrivare alla fine di un livello, ma appena appaiono le classifiche mondiali, con tempi folli, ci si rende conto di quando inMomentum abbia da offrire in termini di miglioramento personale e di profondità ludica, oltre che di competitività. Correre non basta; bisogna imparare a memoria i livelli, capire quali passaggi sono migliori di altri per fare il tempo migliore, apprendere come sfruttare i power up e come raccogliere le sfere in modo fluido, cioè senza spezzare il ritmo della corsa tornando indietro o, peggio, cadendo di sotto. Fortunatamente esiste un sistema di checkpoint che consente di riniziare da punti avanzati dei percorsi, ma è ovvio che, se volete fare tempi decenti, l'ideale è non cadere e riuscire a finire la corsa tutta d'un fiato. Questa difficoltà della perfezione, che alcuni potrebbero vedere come uno scoglio insormontabile, è il pregio maggiore di inMomentum: il dettaglio che lo innalza e che lo rende un'esperienza di gioco intensa e memorabile.



Non fatevi spaventare dall'apparente complessità, il gameplay è molto fluido.

I livelli sono formati da parallelepipedi.

Ogni livello è caratterizzato da colori differenti e da poco altro.

— COMMENTO —

inMomentum è un titolo ben fatto e profondo che vive di competitività. Gli sviluppatori lo hanno pensato per permettere ai giocatori di sfidarsi in corse folli, in cui la skill è l'unica arma per vincere. In effetti, nonostante sia un gioco d'azione e non un simulatore, i margini di miglioramento del giocatore sono amplissimi, con i tempi che vengono erosi a ogni partita. Insomma, se volete giocarlo per passare un po' il tempo forse è meglio che lo lasciate perdere, perché davanti a certi record online potreste cadere in depressione.

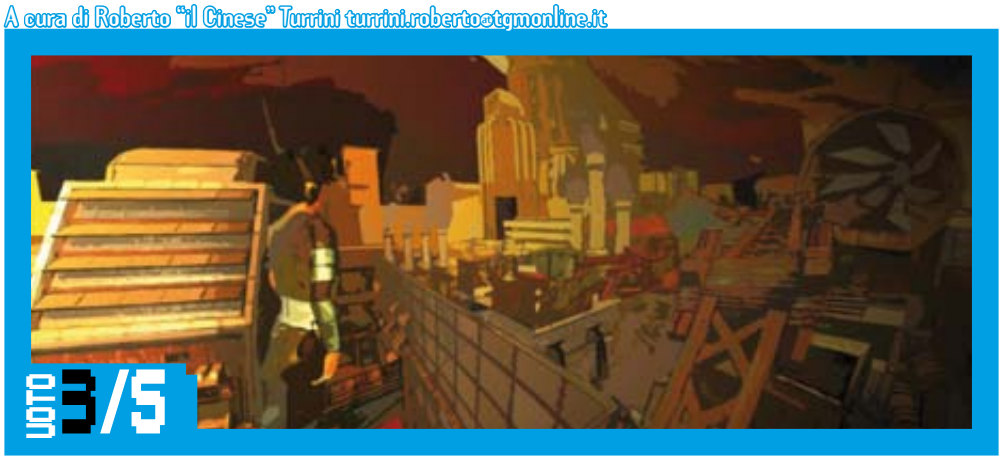
+ Meccaniche di gioco profonde
– Le modalità non sono moltissime

>>SVILUPPATORE: Universitat Pompeu Fabra (Barcellona) >>SITO: facebook.com/pages/Purge-the-Game/171253736297769

PURGE

"Sooner or later, you have to jump!" (Faith - Mirror's Edge, 2008).

A cura di Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it



Mirror's Edge è un titolo che ha lasciato il segno in [quasi] tutti quei giocatori che hanno avuto la fortuna di provarlo. Gameplay originale, colonna sonora ipnotica, graphic design asettico e storia convincente: tutti fattori che, sul lungo periodo, hanno contribuito a definirlo quale prodotto fuori dal comune. Forse, proprio a causa di questa sua diversità, Mirror's Edge non è stato capace di generare un ritorno economico sufficiente a giustificare gli investimenti necessari a realizzarlo. In molti, infatti, temono che le voci sulla cancellazione del secondo capitolo siano più legittime di quanto, i meno smaliziati, non vogliano ammettere. Ciò detto, fan service come questo Purge dimostrano che gli appassionati in attesa di tornare a correre sui cornicioni, in compagnia di Faith, sono ancora vivi [e non vegetano].

SPIN-OFF

Purge è un progetto nato nell'ambito del Master in Game Design della rinomata Università spagnola Pompeu Fabra di Barcellona. Il team di sviluppo, composto da due illustratori, tre programmatori e un tecnico del suono (quest'ultimo autore anche della colonna sonora "liberamente" ispirata a quella originale di Magnus Birgersson), ha dato vita a quello che, fossimo in borsa, si qualificherebbe come un vero e proprio "derivato" del gioco di DICE. Le premesse, tra l'altro, sono le stesse: il protagonista, Jake, deve fuggire dalle forze di polizia che gli sono alle calcagna. Per riuscirci, dovrà imparare [e in fretta] a sfruttare a suo favore la disciplina del parkour, indispensabile per sgattaiolare tra le architetture urbane, pensate dagli sviluppatori, senza essere catturato dal nemico. Come per la Faith di Mirror's Edge, anche per Jake sarà fondamentale il tempismo di ogni salto, scivolata, wall run o wall up. Qualsiasi cornicione, cavo, tubo o piattaforma con cui sarà possibile interagire, comunque, è evidenziata da un colore vivace e facilmente riconoscibile anche da lontano; feature, in realtà, copia-incollata dal titolo originale. Altre analogie si possono trovare nell'effetto simil-fisheye, che sfoca e deforma i contorni dell'immagine quando si raggiungono velocità elevate, nello sviluppo verticale degli scenari e, come già accennato, nelle musiche di sottofondo.

THINK DIFFERENT

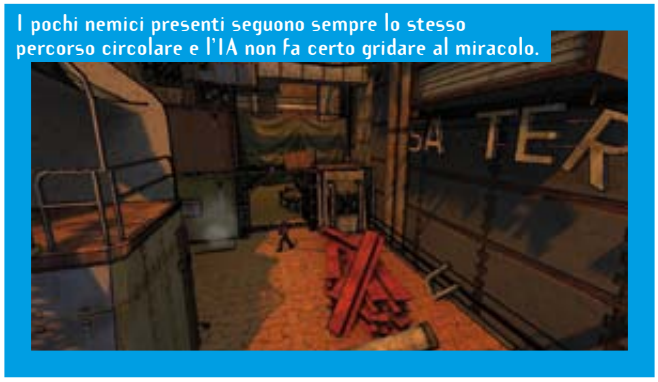
Ferma restando una longevità ineffabile, paragonabile a quella di un qualsiasi livello tutorial, Purge utilizza un cel-shading particolarmente sporco e declinato secondo le mille variabili della Terra di Siena; una scelta coraggiosa, che stacca completamente dal gioco primevo, al contrario pennellato di bianco e di blu manco fosse ambientato in un villaggio turistico delle Isole Cicladi. Se, di primo acchito, il pensiero di una palette grafica tanto scura potrebbe suscitare qualche perplessità, ci si accorgerà ben presto che un comparto grafico tanto "terreno" restituisce un feedback visivo alla fatica implicita nei gesti atletici del nostro personaggio, cosa che in Mirror's Edge non riusciva mai a concretizzarsi. Ciò nonostante, l'esperienza di gioco è talmente effimera che qualsiasi parallelo viene meno e non è possibile verificare che la decisione di utilizzare colori così caldi avrebbe pagato anche sulla lunga distanza. Eppure, per quanto Purge rimanga un prodotto amatoriale e pieno di piccoli difetti, le emozioni generate dalla follia della corsa sono genuine e il piacere di seminare le guardie, lanciandosi all'impazzata da un palazzo all'altro, non sono meno adrenaliniche di quelle provate nel titolo da cui è tratto; che questo sia o meno un complimento, ciascun giocatore dovrà verificarlo di persona.

— COMMENTO —

Prendete Mirror's Edge, fate piovere, mischiate il tutto con fango, aggiungete colla vinilica e detriti. Fatto? Bene, avete ottenuto Purge. In realtà, al momento, il titolo spagnolo è solo un abbozzo di ciò che potrebbe diventare se qualcuno fosse disposto a finanziarne lo sviluppo, dato che nel giro di una mezzora si arriverà ai titoli di coda. Il fatto, però, che rimanga il desiderio di rigiocarlo una seconda volta, ben inquadra le sue potenzialità e rende onore al capolavoro da cui è tratto. Provatelo.

+ emozionante
– è solo un tutorial

COME PER LA FAITH DI MIRROR'S EDGE, ANCHE PER JAKE SARÀ FONDAMENTALE IL TEMPISMO DI OGNI SALTO, SCIVOLATA, WALL RUN O WALL UP


I pochi nemici presenti seguono sempre lo stesso percorso circolare e l'IA non fa certo gridare al miracolo.

Poteva mancare il wall run?

>>SVILUPPATORE: Pig Trigger (studenti DigiPen) >>SITO: thefourthwallgame.com

THE FOURTH WALL

A cura di Simone "Karat45" Tagliaferri simone.tagliaferri@gmail.com

VOTO 4/5

La quarta parete (The Fourth Wall) è un'espressione teatrale che indica il confine ideale che divide lo spazio della messa in scena da quello degli spettatori. Insomma, il limite tra il reale e l'immaginario considerato inviolabile per secoli e diventato oggetto esso stesso della messa in scena, almeno a partire dal novecento. L'espressione è piaciuta così tanto al mondo della cultura da essere assunta anche da altre arti, come il cinema, ed è in un certo senso diventata un modo generale per indicare il confine tra l'arte e la vita. Nei videogiochi non è mai stata usata, almeno fino all'avvento di questo gioco scolastico, realizzato da un gruppo di studenti dell'istituto DigiPen, fucina di talenti che negli ultimi anni ha sfornato una grande quantità di prodotti sperimentali interessantissimi.

LE MOLTI PARETI

Apparentemente The Fourth Wall è un platform game a scorrimento multidirezionale piuttosto classico. I movimenti sono gestiti attraverso le frecce multidirezionali. Nelle prime schermate il protagonista, un'apprendista mago che lascia casa per esplorare il mondo, può solo saltare. Ben presto però acquisirà il potere di creare una quarta parete all'interno del mondo di gioco, sfruttando i limiti dello schermo. È più facile da provare che da descrivere, ma tentiamo lo stesso. Premendo il tasto Control, lo scorrimento dello schermo si blocca e, nel caso due punti dei bordi simmetrici, in verticale e in orizzontale, siano sgombri da oggetti solidi, è possibile attraversarli per passare da una parte all'altra. Capito? Facciamo un esempio. Prendiamo un pozzo con della lava sul fondo e una sporgenza messa troppo in alto per essere raggiunta. Saltando è possibile far uscire la lava dallo schermo, mandandola fuori campo. Mentre si è in aria, premendo il tasto Control si attiva la quarta parete e si blocca lo scrolling multidirezionale, fissando l'inquadratura. Ora, lasciando cadere il protagonista nel vuoto, non si finisce più nella lava, ma si trapassa il bordo inferiore dello schermo per riapparire nella parte superiore così da poter raggiungere agilmente la piattaforma altrimenti inaccessibile. Lasciando il tasto Control, lo scrolling tornerà attivo e si potrà proseguire.

L'ESPRESSIONE È PIACIUTA COSÌ TANTO AL MONDO DELLA CULTURA DA ESSERE DIVENTATA UN MODO GENERALE PER INDICARE IL CONFINE TRA L'ARTE E LA VITA

C'è una quarta parete che vi divide dal vostro videogioco preferito di turno. Lo sapevate?

— COMMENTO —

The Fourth Wall è un gioco piccolo ma efficace. Non dura molto e si finisce in una mezz'ora, ma è un'ottima idea ed è anche divertente da giocare, che non fa mai male. Non c'è molto da aggiungere a quanto scritto nella recensione, quindi mi limiterò ad aggiungere che merita di essere provato e che spero di vedere altre produzioni di questi ragazzi, magari finanziate da qualche publisher e giocabili su piattaforme che possano portargli un ritorno economico. Lo meritano, anche perché sono stati selezionati come finalisti per l'Indie Game Challenge 2012.

+ Idea originale e ben sviluppata
– Acerbo in alcuni aspetti, ma giustificabile

OPERA SCOLASTICA

The Fourth Wall è una produzione molto piccola ed è evidente il suo livello scolastico, soprattutto nella realizzazione tecnica che, per quanto piacevole, è un po' acerba. Il suo grande pregio è la capacità di sviluppare la sua idea in modo estensivo, senza perdersi in mille rivoli e arrivando. Insomma, è ciò che tutti i giochi realizzati nelle scuole dovrebbero essere: una dimostrazione delle capacità degli studenti da mettere in un curriculum vitae, non la glorificazione dell'ego smodato e della mancanza di lungimiranza dei professori.

Il giovane apprendista inizia il suo viaggio.

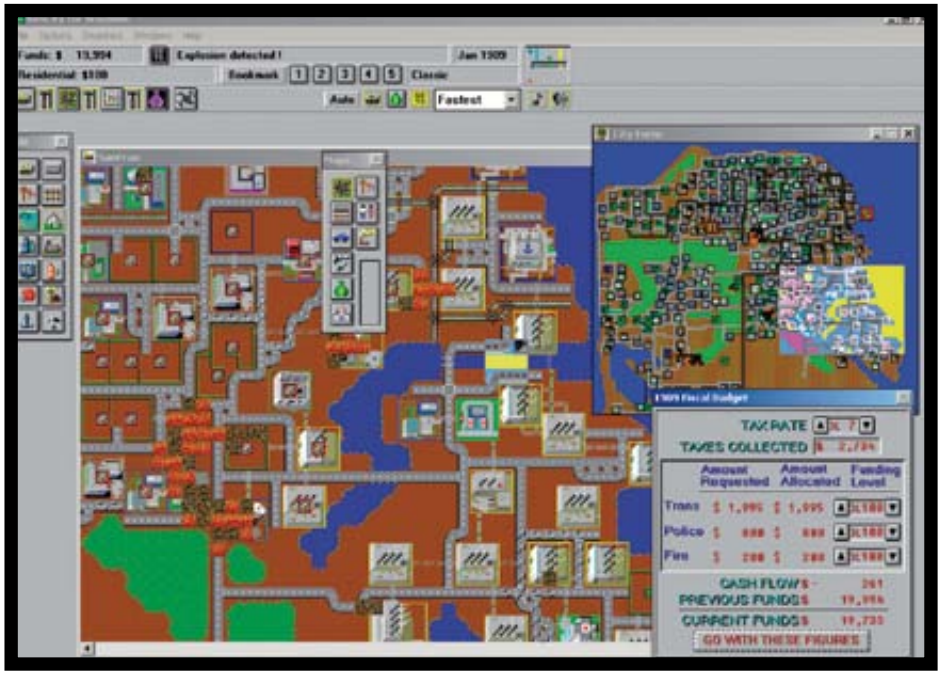
Ormai anziano e potente, il protagonista sa padroneggiare perfettamente i suoi poteri.

Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

Anno di uscita: 1989 **Sviluppatore:** Maxis **Dove trovarlo:** da nessuna parte, ahimé

SIMCITY

Nel ricco ed esclusivo reportage che trovate in questo numero andiamo a conoscere più da vicino il nuovo SimCity di Electronic Arts. Potevamo forse non cogliere l'occasione per scoprire le origini di una delle serie più amate di sempre?



MICROPOLIS

Trovare una copia dell'originale SimCity è impresa davvero ardua: non è disponibile sui vari GOG.com (dove però si trova SimCity 2000); in compenso, nell'ambito del progetto One Laptop per Child, EA ha rilasciato il codice sorgente del gioco nel 2008. Partendo da quello, l'artista e sviluppatore Don Hopkins ha realizzato una versione per i portatili ultra-low-cost e una per Linux, entrambe disponibili gratuitamente sotto licenza GPL. Il gioco si chiama Micropolis (il titolo provvisorio originale), dal momento che SimCity rimane di proprietà di Electronic Arts.
Per maggiori informazioni: donhopkins.com.

Sapevate che nel 1989 Will Wright ha dovuto faticare non poco per trovare un publisher disposto a pubblicare il suo SimCity? Oggigiorno, di gestionali più o meno riusciti sono pieni gli scaffali (anche virtuali), ma venti e passa anni fa la situazione era ben diversa: senza tirarla troppo per le lunghe, i videogame in generale erano quantomai competitivi, c'erano gli highscore da battere, i boss di fine livello, le ondate di nemici da imparare a memoria, le corse in cui arrivare primi...
Tutte cose che ritroviamo anche oggi, naturalmente, ma all'epoca era molto più difficile credere che ci si potesse entusiasmare all'idea di vestire i panni di un sindaco e occuparsi di costruire, gestire e far prosperare una città, figurarsi trovare qualcuno che finanziasse un simile progetto. Oltre a essere giustamente considerato uno dei più geniali game designer di tutti i tempi, Will Wright è anche persona molto testarda: ha continuato a proporre la sua idea a tutti quanti, fin quando non ha trovato qualcuno disposto ad accoglierla. Nella fattispecie, l'allora minuscola Maxis.

Un'esplosione ha lasciato al buio metà città, si discute se costruire uno stadio, e la gente non vuole una centrale nucleare. Robetta, per un sindaco in gamba!

Nessuna principessa da salvare in questo o quel castello, nessun Hitler cibernetico che spara missili da mettere al tappeto, niente esplorazioni in mondi fantastici o quest da portare a termine: il divertimento, in SimCity, nasce dallo sperimentare e dall'osservare quel che succede in seguito a una o più decisioni, vedere come i loro effetti si propagano su larga scala. È un gioco nel senso più "puro" e ampio del termine, come i LEGO: stimola la fantasia, invita a provare diverse soluzioni, consente di approcciarsi in maniera diversa ai problemi a seconda dell'indole di ciascuno. Il fatto che non sia ambientato in un universo astratto, fittizio, ma calato nel nostro quotidiano, tra palazzi e strade, non fa che renderlo ancor più affascinante. C'è un altro elemento rivoluzionario in SimCity, almeno per l'epoca in cui è uscito, e che ancor di più lo accomuna ai giocattoli classici: l'assenza di un finale vero e proprio, di un obiettivo ultimo verso cui tendere e che chiuda la partita. In SimCity si può andare avanti all'infinito, si può radere al suolo una città solo perché ci si è stufati di vederla, o perché si vuole cambiare tutto, ci si può divertire mandandoci contro disastri naturali o mostri tipo Godzilla, si può provare ad aumentare il numero di fabbriche, o di case, solo per vedere l'effetto che fa, e magari scoprire involontariamente strategie a cui non avremmo mai pensato, e che invece possono rivelarsi vincenti. Non c'è un unico modo di giocare: ci sono gli strumenti, le possibilità, i "mattoncini", poi ognuno è libero di montarli e smontarli come vuole, e dar vita alla città che preferisce.

NESSUNA PRINCIPESSA DA SALVARE, NESSUN HITLER CIBERNETICO CHE SPARA MISSILI: IN SIMCITY IL DIVERTIMENTO NASCE DALL'OSSERVARE GLI EFFETTI SU LARGA SCALA DELLE PROPRIE DECISIONI

Schermata tratta dalla versione per Unix, che spopolava nei centri di calcolo universitari, per la gioia degli studenti più pigri. Ahem.

Vogliamo forse non pubblicare una foto della versione per Commodore 64?

TUTTO COMINCIA DAL COMMODORE 64

L'idea per SimCity non è venuta a Will Wright mentre appendeva un orologio in piedi sul water, ma durante lo sviluppo di Raid on Bungeling Bay, un gioco d'azione nel quale si deve controllare un elicottero e bombardare un po' di edifici, che nel corso della partita sono in grado di evolvere e di produrre armi sempre più potenti. Per sua stessa ammissione, Wright si è divertito molto di più nel realizzare l'editor di mappe utilizzato per la costruzione dei livelli del gioco che non tutto il resto, e da lì è nata la curiosità di provare a rendere più accattivante quel processo, eventualmente esteso a un'intera città.

Il gioco aveva diversi scenari basati su città realmente esistenti.

Tra densità della popolazione, valore dei terreni, mappa del traffico e quant'altro, i grafici da tenere sotto controllo non erano pochi!

QUELLO DI POTER "GIOCARE SPORCO" È UNO DEGLI ASPETTI CHE NON MANCA MAI IN OGNI VIDEOGAME DI WRIGHT

LE BASI

La premessa del gioco è piuttosto semplice: si possono costruire edifici residenziali, commerciali e industriali partendo da zero, da un terreno del tutto spoglio, o iniziare a gestire una città preesistente disponibile nei vari scenari: in ogni caso, l'obiettivo è quello di fornire ai propri cittadini il miglior luogo possibile dove vivere e lavorare; se la disposizione di un quartiere non dovesse soddisfare, basta un giro di bulldozer per spianare tutto quanto (rimettendoci un po' di denaro, ma pazienza). All'inizio si dispone di un certo budget di spesa per la costruzione degli edifici e la dislocazione di infrastrutture essenziali per il funzionamento di una città, dalla corrente elettrica all'acqua alle strade. Tra le innumerevoli opzioni a disposizione del giocatore c'è la modifica di quella che oggi conosciamo come "pressione fiscale", e la definizione dei budget allocati per le forze di polizia e i pompieri. Una volta messo a punto il layout della città, saranno i suoi abitanti, che già allora si chiamavano Sims, a decidere se migliorare le proprie case, costruire fabbriche per l'industria pesante, ospedali, chiese, palazzi commerciali o altro, in totale autonomia. Le loro decisioni si basano sui parametri fondamentali dell'abitato che contribuiscono a definire la qualità della vita, dal livello del traffico alla presenza di sufficiente corrente elettrica, al tasso di criminalità o alla vicinanza di specifici edifici (abitare a cinquanta metri da una centrale nucleare non favorisce il fiorire di appartamenti di lusso, per intenderci).
Il gioco vero e proprio, però, comincia quando si manifestano le prime rogne, che ne generano di nuove in continuazione. Inquinamento, criminalità e traffico sono le emergenze con cui imparare a fare subito i conti: le fabbriche sono troppo vicine al centro abitato, e vanno di conseguenza chiuse e spostate; le strade, che per limiti del gioco non possono avere più di due corsie, si riempiono all'improvviso di pixel impazienti di muoversi; le zone più densamente popolate con proprietà immobiliari di scarso valore sono destinate ad avere tassi di criminalità più elevati della media. A questo si contrappongono (o si affiancano, a seconda di come la volete vedere) i disastri che si abbattono sulla città: tornado, terremoti, mostri mutanti provenienti dal mare, eruzioni vulcaniche, e persino UFO (da SimCity 2000 in poi). Tali incidenti causano danni spesso irreparabili, dall'interruzione della corrente elettrica in talune zone allo scoppio di incendi, a cui occorre ovviamente porre rimedio, auspicabilmente prima di dover essere costretti a spianare tutto con il fido bulldozer. Quello di poter "giocare sporco" è uno degli aspetti che non manca mai in ogni videogame di Wright, che in più occasioni ha sottolineato di considerarlo divertente tanto quanto giocare in maniera regolare e pulita.
Su suggerimento del publisher Broderbund, che cercava di trovare il modo di rendere un po' più "ludico" un prodotto atipico come SimCity, Maxis ha introdotto una serie di scenari, che presentano al giocatore città già costruite con problemi da risolvere, da una Amburgo del 1944 distrutta dai bombardamenti degli Alleati alla Rio De Janeiro del 2047, messa in pericolo dal livello del mare più alto, dovuto al surriscaldamento del pianeta, passando per la San Francisco del 1906, subito dopo il terremoto che l'ha colpita.

In tutto questo va ricordato un altro importante aspetto di SimCity, che probabilmente non ha grande presa "diretta" sui videogiocatori, ma non può comunque essere tralasciato, ossia l'enorme valore educativo e formativo del capolavoro di Will Wright e altri prodotti analoghi, che aiutano a percepire il mondo come insieme di sistemi complessi, legati tra loro, nel quale a ogni azione corrisponde inevitabilmente una reazione, nel sistema in cui ha avuto origine o in altri. Capire in Spore come una creatura possa evolvere da semplice organismo unicellulare è senza dubbio interessante; il fascino unico di SimCity, però, sta nell'essere "immerso" nella nostra vita di tutti i giorni, nell'aiutarci a comprendere – seppur in maniera semplificata – come funzionano economia e tassazione, la gestione dell'acqua o la costruzione delle strade, o le ripercussioni che una piccola scelta può avere su un intero sistema..

Uno dei segreti del successo in SimCity: mai farsi prestare i soldi dalla banca. I tassi sono da usurai. Dove l'ho già sentita, questa?

UNA LUNGA SERIE

La storia di SimCity è lunga, lunghissima, e solo tra conversioni, port e piattaforme varie ci sarebbe di che scrivere un libro, per cui ci limiteremo ai soli titoli principali, escludendo spin-off come SimCopter e compagnia bella, e prodotti poco riusciti come Societies. Dopo il primo SimCity, uscito nel 1989, è stata la volta di SimCity 2000, arrivato nel 1993: la novità principale era il debutto della visuale isometrica, che permetteva una resa molto più dettagliata delle città; ancora, il terreno poteva essere modificato e il giocatore disponeva di maggior flessibilità nella creazione delle proprie città. Nel 1999 è stata la volta di SimCity 3000, che offriva maggiori opzioni di costruzione e permetteva ai giocatori di allearsi con altre città per aumentare i budget di spesa; l'anno successivo è stato reso disponibile un tool per realizzare architetture personalizzate. Tre anni più tardi ha debuttato SimCity 4, con un motore 3D – ma visuale sempre isometrica, e la possibilità di importare i Sims dell'omonimo gioco all'interno delle città.

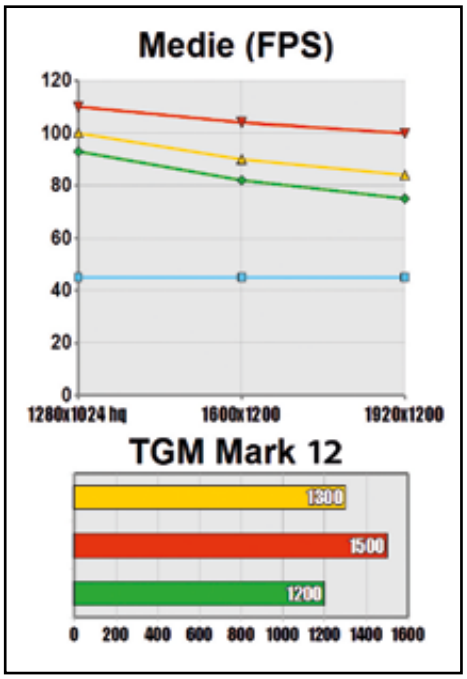
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

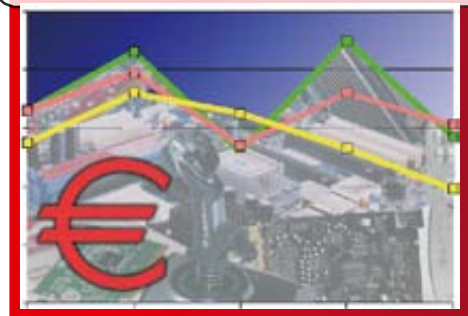
La nuova generazione di schede video di "fascia medio-bassa" targata AMD è finalmente sul mercato, ma questo mese abbiamo dato un'occhiata anche al primo storage esterno con porta Thunderbolt e a un interessante mini-PC .

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 12 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis 2, Batman: Arkham City, DIRT3, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi particolari, su un testbed composto da una scheda madre Intel DX79SI Extreme, con un processore Core i7 3960 a frequenza standard, 16 GB di RAM e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1680x1050, 1920x1080 e 2560x1600 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

⊖	cpu	INTEL CORE i7 3960X	€ 899
⊖	vid	RADEON HD6990	€ 689
▲	vid	GEFORCE GTX 590	€ 699
New	cpu	INTEL CORE i7 3930	€ 499
▼	vid	RADEON HD7970	€ 469
▼	vid	RADEON HD7950	€ 399
▲	vid	GEFORCE GTX 580	€ 399
New	cpu	INTEL CORE i7 3820	€ 325
▲	vid	RADEON HD6970	€ 279
⊖	vid	GEFORCE GTX 570	€ 255
▼	cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 249
▼	cpu	AMD FX-8150	€ 235
▼	vid	GEFORCE GTX 560 ti 448 core	€ 240
▲	vid	RADEON HD6950	€ 210
⊖	vid	GEFORCE GTX560 ti	€ 185
New	cpu	AMD FX-8120	€ 169
⊖	vid	RADEON HD6870	€ 145
⊖	cpu	AMD FX-6100	€ 129
⊖	vid	RADEON HD6850	€ 120
▼	cpu	AMD FX-4100	€ 95

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Questo mese registriamo ben quattro nuove entrate, e tutte sul fronte dei processori centrali: a completamento della serie i7 3800 di Intel abbiamo finalmente potuto inserire nel listino anche il quad-core 3820 e il modello "potente, ma più economico" 3930, che molti preferiranno al 3960X – se non altro – perché costa la metà. Non ce la siamo sentita invece di inserire le Radeon HD7700 per una semplice ragione: costano più o meno come le HD6800 e offrono prestazioni più contenute. Restiamo dunque in attesa di un loro riallineamento che, ne siamo sicuri, avverrà non appena si sarà esaurito il "fattore novità".

NEWS IN BREVE

TELEFONO, TABLET E COMPUTER

Un dispositivo di cui sentiremo nuovamente parlare in futuro è l'ASUS PadFone, un "trio" composto da uno smartphone, un tablet da 10,1" e una tastiera-docking station. Il telefono si può inglobare nel tablet che, a sua volta, può essere connesso alla tastiera e diventare un notebook di pregevole potenza e dimensioni. Il sistema è basato su processore Sandragon S4 e adotta l'OS Android 4.0.

I DISCHI RIGIDI SI RIALZANO

I danni provocati dalle alluvioni in Thailandia, che hanno messo in ginocchio la produzione di hard disk e provocato il raddoppio del loro prezzo, sono in via di riparazione. Si calcola che alla fine di marzo la produzione sarà a un regime pari all'80% di quello precedente alle alluvioni. Per il rientro dei prezzi, tuttavia, bisognerà attendere molto probabilmente la fine dell'anno.

CAMPIONESSA AL FREDDO

PowerColor ha annunciato una scheda video che farà certamente gola agli amanti delle prestazioni: basata sulla GPU Radeon HD7970, attualmente la più veloce sul mercato, la LCS HD7970 si distingue per il sistema di raffreddamento a liquido e per le frequenze più alte rispetto alle "cugine" a ventola: ben 1.050 MHz per il core e 1.425 MHz per le memorie (5.700 MHz effettivi), contro i 925/1.375 MHz di default.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 3960X — € 899

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,3 GHz che salgono a 3,9 in modalità Turbo.

AMD FX-8150 — € 235

Il nuovo arrivo di AMD delude un po' le aspettative ma colpisce nel segno, rivelandosi un formidabile "motore" per una macchina da gioco. Otto core e ampia possibilità di overclock sono le sue armi vincenti.

INTEL CORE i3 2100 — € 105

Economico ma potente, questo dual-core con HyperThreading è un vero asso nei videogiochi. 3,1 GHz spesi molto bene, con cui è possibile giocare degnamente a qualsiasi cosa.

SCHEDA MADRE

INTEL DESKTOP BOARD DX79SI — € 300

Al momento è la prima e unica scheda madre che abbiamo provato per la nuova ammiraglia di Intel, per cui ci sembra giusto consigliarvela senza riserve.

GIGABYTE GA-990XA-UD3 — € 90

Una scheda madre con socket AM3+ ottimale per la piattaforma "Scorpion", dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare più schede video in Crossfire o SLI, a un prezzo davvero incredibile.

SAPPHIRE PURE PLATINUM H67 — € 90

Piccola ma efficiente, questa scheda madre ha tutto l'indispensabile e consente l'alloggiamento di un processore Sandy Bridge, di 2 moduli di memoria e di una scheda video PCI Express.

SCHEDA VIDEO

2x RADEON HD7970 — € 940 TOP

Volete il massimo? Ma proprio il massimo? E allora non c'è niente di meglio di un paio di Radeon HD7970 in Crossfire. Possibilmente con tre monitor Full HD da usare in stereoscopia...

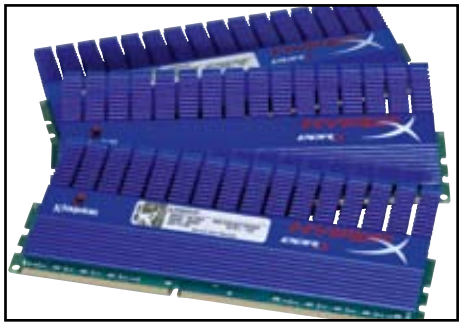
GEFORCE GTX 560 ti 448 core — € 240 OTTIMALE

Nvidia torna a picchiare duro sulla fascia media, con una scheda video dalle prestazioni ottimali, compatibile con CUDA e in grado di offrire un solido sistema di visione stereoscopica.

RADEON HD6850 — € 120 ECONOMICA

Il budget "minimo" per una scheda video si alza sensibilmente rispetto ai mesi scorsi, ma con i giochi più recenti è meglio disporre di più potenza. E la HD6850 offre tutta quella che serve!

MEMORIE



32 GB PC XPG GAMING SERIES V2 — € 200

Coi prezzi che corrono, conviene comprare ben 8 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 1.600 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. 32 GB in totale dovrebbero bastare per tutti...

8 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 — € 90

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.800 MHz.

4 GB KINGSTON KHX1800C9D3K2 — € 45

Due moduli da 2 GB ciascuno della stessa memoria RAM DDR3, che costituisce il minimo indispensabile per un PC dei giorni nostri.

DISCO FISSO

OCZ VERTEX 3 MAX IOPS EDITION 240 GB — € 399

Il drive SSD preferito da chi non vuole compromessi! Fino a 550 MB al secondo in lettura su porte SATA-III a 6Gbps e 500 MB/s in scrittura: un vero fulmine.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 230

Il costo dei dischi fissi è aumentato, ma vale ancora la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 115

Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.200 TOP

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW — € 240 OTTIMALE

Un interessantissimo monitor Full HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2242TE-DF TFT — € 139 ECONOMICA

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere di giochi e film a risoluzione più elevata.

COMPATTA, MA RUMOROSA
Il dissipatore montato sulla Radeon HD7750 ci riporta ai tempi in cui le ventoline delle schede video erano estremamente semplici. Occupa un solo slot e questo è un bene, perché una scheda del genere è piuttosto indicata in un media center di piccole dimensioni, ma in compenso è piuttosto rumorosa, il che può essere un male quando si guarda un film.

CONSUMI RIDOTTISSIMI
Uno degli obiettivi centrati da AMD con questa scheda, è di "accontentarsi" dei 75W forniti dalla scheda madre sul connettore PCI Express. E infatti non ha alcun connettore supplementare per l'alimentazione. Il che è sicuramente un bene per la bolletta, ma riduce drasticamente la libertà di overcloccare GPU e memorie.

NIENTE CROSSFIRE DIRETTO
AMD non ha privato la Radeon HD7750 della possibilità di "raddoppiare": semplicemente, la comunicazione fra le due schede avverrà tramite il bus PCI Express. A tale proposito, ricordiamo che la scheda adotta la versione 3.0 di quest'ultimo, il che non serve fondamentalmente a niente, ma può tornare utile in presenza di una configurazione crossfire su una scheda madre compatibile.

GPU "CAPE VERDE" PRO
Ampia 103 mm² e costruita con un processo produttivo a 28 nanometri, la GPU "Cape Verde" Pro in questo caso è dotata di 8 SIMD engine da 64 core ciascuno, per un totale di 512 stream processor. Lavora a una frequenza di 800 MHz e non si può overcloccare agevolmente. Dispone di 16 ROP e 32 texture unit. Grazie a "Zero Core Power", il consumo scende a 2 Watt quando lo schermo è in standby.

TUTTA DIGITALE
L'unica concessione al passato è rappresentata da una porta DV-I a cui è possibile collegare un adattatore per i monitor analogici. Ma poi fanno da padrone le uscite digitali HDMI 1.4a e DisplayPort 1.2, a cui è possibile collegare uno o più monitor in alta definizione. Ovviamente la scheda dispone di UVD3 e di tutte le tecnologie necessarie per la corretta visione dei film in Full HD.

MEMORIA SUFFICIENTE
È inutile arricciare il naso di fronte al singolo GB di GDDR5 disponibile: su una scheda di questo tipo non serve davvero altro. La memoria comunica con la GPU attraverso un bus ampio 128 bit, con una frequenza di lavoro di 1.125 MHz (4,5 GHz effettivi) e una banda di trasmissione pari a 72 GB/s.

RADEON HD7750

Produttore: AMD **Prezzo indicativo:** € 109

A distanza di pochi mesi dal lancio della famiglia di schede "Tahiti" (al secolo Radeon HD7900), AMD torna a occuparsi della fascia di mercato più remunerativa, almeno fra noi videogiocatori, ovvero quella "fascia media" o anche "medio bassa" che in passato ha saputo regalarci anche qualche emozione: ci riferiamo soprattutto all'uscita delle Radeon HD5700 un paio di anni or sono, capaci di ridefinire quel settore compreso fra i 100 e i 200 euro, assolutamente strategico da un punto di vista commerciale, ma che fino al giorno prima era costretto ad accontentarsi di prestazioni ridotte al minimo sindacale. Dopo un veloce "refresh" che ha dato loro il supporto della versione 1.4 delle porte HDMI e soprattutto due nomi nuovi, HD6750 e 6770, è finalmente venuto il tempo dell'avvicendamento, e alla Radeon HD7750 tocca il compito di sostituire le vecchie HD7750 e 6750. Un obiettivo centrato solo a metà: la nuova arrivata è indubbiamente comoda con il suo layout a singolo slot, consuma meno corrente grazie alle ultime ottimizzazioni di AMD in questo senso, ma alla fine offre il medesimo livello di prestazioni (cioè piuttosto basse), senza per altro impensierire le GeForce GTX550 ti, piazzate da Nvidia sulla stessa fascia di prezzo. Possiamo argomentare quanto vogliamo sulla maggiore sottigliezza di un singolo slot, sull'efficienza di tecnologie per la stereoscopia come 3D Vision o HD3D, ma alla fine un giocatore con un "centone" in mano vuole tirare fuori da quella banconota il framerate più alto possibile e, purtroppo, non sarà certo una HD7750 a offrirglielo. Tanto più che, con soli 20 euro in più, si può portare a casa una (più) vecchia ma anche ben più potente Radeon HD6850. Purtroppo è un periodo in cui i prezzi delle schede video si sono riallineati verso l'alto, un po' per il cambio euro/dollaro, un po' per l'aumento dell'IVA, e un po' anche per le politiche dei produttori, ma noi ci auguriamo sentitamente che un prodotto come questo possa presto trovare una collocazione più appropriata. In ogni caso non pensiate di usare questa scheda sopra i 1600 pixel di larghezza, se non con giochi proprio vecchi...

È DAVVERO DURA REPLICARE IL SUCCESSO DELLE RADEON HD5700: LA "PICCOLA" DELLA FAMIGLIA PAGA UN PREZZO PIUTTOSTO SALATO

6.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD7750 (linee rosse) con una GeForce GTX550ti (linee verdi) e la "cara buona vecchia" HD5750 (linee gialle). È impossibile nasconderlo: sono passati due anni, ma le nuove arrivate "performano" come le vecchie schede che devono sostituire (poco più, poco meno), mentre la concorrenza è avanti di quei 10 fps che, in un prodotto del genere, purtroppo contano.

524

PUÒ MOLTIPLICARSI
Sulle schede madri compatibili (praticamente tutte quelle che hanno almeno due connettori PCI Express x16) è possibile montare più di una Radeon HD7770 in Crossfire-X. Il raddoppio delle prestazioni offre scenari piuttosto interessanti, anche se con la stessa cifra si possono acquistare direttamente una scheda video più potente.

VENTOLA EFFICIENTE
Per la reference board, AMD ha scelto un sistema di raffreddamento più classico a due slot, dotato di heatpipe e di una grossa ventola centrale. Pur non essendo un campione di silenziosità, si piazza nella media dei prodotti di questo tipo, risultando poco rumoroso e tranquillamente sopportabile. Gli alti regimi servono solo in caso di overclock.

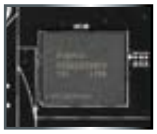
CONSUMI SOTTO CONTROLLO
La scheda video richiede un cavo di alimentazione supplementare a sei pin, in arrivo dall'alimentatore. I consumi a pieno carico si sono rivelati sensibilmente più bassi (40 Watt in meno!) rispetto alle concorrenti GeForce GTX550 ti, e quando il monitor è in standby il consumo della GPU scende a soli 2 Watt. Da questo punto di vista, è un vero passo avanti rispetto alle generazioni precedenti.

MOLTIPLICHIAMO I MONITOR
Grazie a Eyefinity 2.0 e alla presenza di due porte Mini-DisplayPort 1.2, è possibile collegare fino a sei schermi contemporaneamente, ciascuno dotato del proprio flusso audio indipendente. Tramite la tecnologia HD3D, poi, è possibile estendere il supporto multimonitor con la stereoscopia, e vedere in questo modo giochi e film "in terza dimensione".

GPU "CAPE VERDE" XT
Ampia 103 mm² e costruita con un processo produttivo a 28 nanometri, la GPU "Cape Verde" XT stavolta è usata "a piena potenza", con 10 SIMD engine da 64 core ciascuno, per un totale di 640 stream processor. Lavora a una frequenza di 1 GHz e si può overcloccare di oltre 150 MHz. Dispone di 16 ROP e 40 texture unit. Grazie a "Zero Core Power", il consumo scende a 2 Watt quando lo schermo è in standby.

PCI EXPRESS 3.0
Al momento pochi chipset (e quindi poche schede madri) supportano la nuova versione del bus PCI Express, ma la buona notizia è che questa scheda video già dispone della tecnologia, traendone vantaggio dove possibile. Come sempre, però, va detto che le prestazioni non cambiano tra PCI Express 2.0 e 3.0, visto che i colli di bottiglia in questo caso sono la potenza della GPU e la banda di trasmissione con la memoria.

STESSA MEMORIA DELLA HD7750
Come nel caso della sorella minore HD7750, la scheda monta 1 GB di memoria GDDR5, più che sufficiente per gli scenari di utilizzo più probabili di questo prodotto. Anche in questo caso il bus è a 128 bit, e pure la frequenza di lavoro e la banda a disposizione restano invariate: 4,5 GHz effettivi per 72 GB/s. Inutile dire, però, che ci aspettavamo un pochino di più rispetto alla sorella minore.



RADEON HD7770

Produttore: AMD **Prezzo indicativo:** € 139

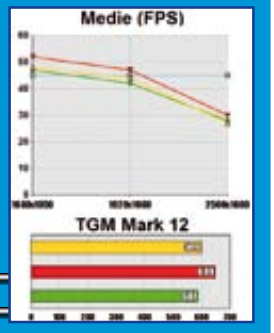
Come nel caso dell'avvicendamento fra la Radeon HD5750/6750 e la HD7750, serviva una vera successione anche per la Radeon HD5770, e finalmente è arrivata. Il problema, adesso, sarà stabilire se la soluzione è appropriata. La Radeon HD7770, infatti, soffre più o meno degli stessi problemi già visti nella pagina precedente: un'eredità piuttosto difficile da raccogliere, una differenza di prestazioni piuttosto bassa rispetto alla generazione precedente e, soprattutto, un prezzo abbastanza salato da renderla immediatamente meno appetibile rispetto alle soluzioni della concorrenza e, peggio ancora, a quelle della stessa AMD. Sul mercato, infatti, si trovano ancora molte Radeon HD6850 e HD6870: soprattutto queste ultime si trovano a prezzi del tutto equivalenti, ma la differenza nelle prestazioni è incolmabile. Perché, dunque, il giudizio è positivo? Perché le Radeon HD7770 offrono molto di più rispetto alle HD7750: più margine di overclock, più uscite video, meno rumorosità, un supporto Crossfire-X migliore e una maggiore competitività, a cui si aggiunge il fattore "consumi" che a molti sta particolarmente a cuore. Grazie alla tecnologia Zero Core Power possiamo uscire di casa con il PC acceso e preoccuparci un po' di meno per la bolletta: la scheda video, almeno lei, si spegnerà quasi completamente quando il monitor andrà in stand-by. C'è anche sulla HD7750, ma giocare con una HD7770 è meglio. Di contro, la presenza di un connettore ausiliario per l'alimentazione permette di erogare anche la potenza necessaria a un overclock: in questo caso, si possono facilmente raggiungere le prestazioni di una Radeon HD6850 "nuda e cruda" che, però, è venduta a 20 euro in meno. Quindi alla fine siamo sempre lì: se ci interessa avere sotto mano una soluzione più moderna ed efficiente nei consumi, ma meno prestante sul fronte della grafica 3D, possiamo scegliere la Radeon HD7770, altrimenti, per la stessa cifra, possiamo orientarci su un modello più attempato ma ancora più potente. È più difficile, in questo caso, consigliare qualche prodotto concorrente: sulla medesima fascia di prezzo non c'è gran che, e per comprare qualcosa di più valido, una GeForce GTX 560 ti, occorre comunque spendere ben 50 euro in più. Se solo costasse qualche euro in meno, la Radeon HD7770 sarebbe perfetta...

UNA PREGEVOLE SCHEDA DI FASCIA MEDIA CHE, PERÒ, SOFFRE DI ECCESSIVA CONCORRENZA. ANCHE INTERNA.

7.5

I BENCHMARK

Rispetto alla HD7750 la faccenda cambia sensibilmente: la Radeon HD7770 (linee rosse) si smarca sia dalla precedente HD5770 (linee gialle), sia dalla concorrente GeForce GTX550ti di Nvidia (linee verdi), offrendo quel piccolo balzo in più con cui è possibile giocare agevolmente anche in Full HD.



GAMES machine MARK12

649

THUNDERBOLT IN CASCATA
Sul retro dell'unità troviamo due porte ThunderBolt, una di ingresso e una di uscita, a cui è possibile collegare altri dispositivi (?) dotati dello stesso tipo di collegamento.

DISCHI SSD IN RAID
Dentro la scocca trovano spazio due drive a stato solido SSDSA2CW120G3 di Intel, collegati a un controller RAID tramite una porta SATA da soli 3 Gbps. Probabilmente la scelta di un modello non ancora dotato di porte da 6 Gbps è dovuta alla necessità di contenere i prezzi, già piuttosto impegnativi, del prodotto. Ma tanto è veloce lo stesso...

UNA ROSA DI CONFIGURAZIONI
Il Little Big Disk non è pensato solo per la velocità: sono in programma altre versioni dotate di drive meccanici da 5400 o 7200 giri (per privilegiare anche la capienza, a seconda dei casi), versioni che però difficilmente giustificano la necessità di un collegamento ThunderBolt da 10 Gbps.

CHIUSURA DI SICUREZZA
Se il Little Big Disk si trova in un luogo a rischio furti, è possibile assicurarlo a una postazione con un cavo di acciaio dotato di chiave Kensington, esattamente come tutti i computer portatili. Ciò non eviterà che venga rubato, ma almeno renderà la vita più difficile al lestofante che ci proverà.

NIENTE CAVETTO
Quando uno spende più di 800 euro per un drive esterno, l'ultima cosa che si aspetterebbe è di dover comprare il cavo di collegamento a parte. E invece purtroppo è così, con un costo aggiuntivo che può raggiungere anche i 50 euro.

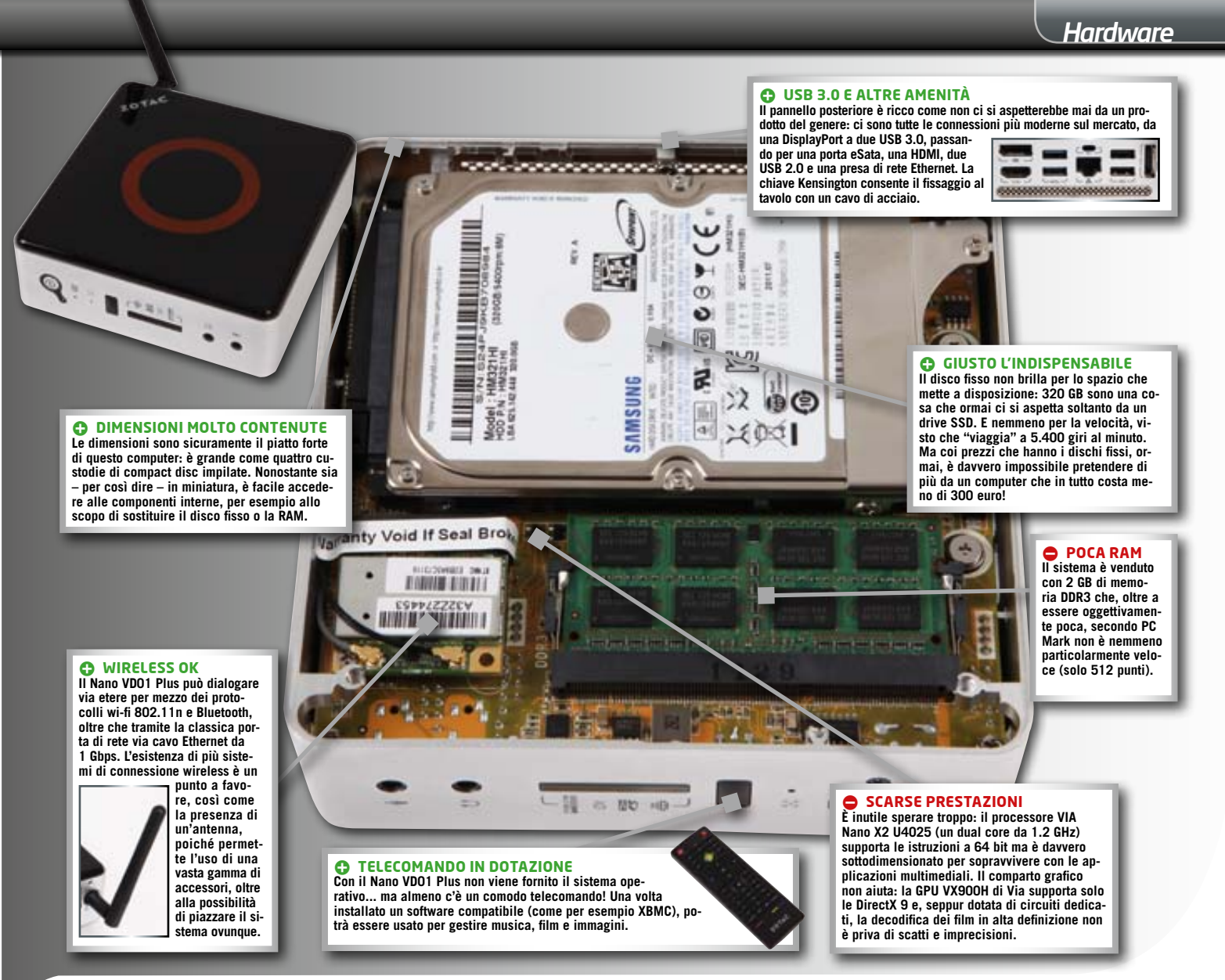
LITTLE BIG DISK

Produttore: Lacie **Prezzo indicativo:** € 849

Di ThunderBolt ne avevamo parlato alcuni TecnoTigiemme fa, ma per chi si fosse perso il pezzo o più semplicemente non se lo ricordasse più, condensiamo il discorso in poche righe: si tratta di una nuova porta di comunicazione inventata da Intel e adottata immediatamente da Apple, ma disponibile anche per tutti gli altri produttori, che sfrutta un collegamento DisplayPort per inviare anche un canale dati da ben 10 Gbps di velocità. Meglio di USB 3.0 e Firewire, insomma, e perfino della stragrande maggioranza delle porte di rete installate sulle schede madri consumer. L'unico, trascurabile problema di questa connessione è che fatica a diffondersi e, usciti dall'ambito della mela, è difficile da trovare sui nostri PC. Perché parlarne qui, dunque? Semplicemente perché i "numeri" sono davvero notevoli: questo drive, opportunamente collegato a un iBook dotato dell'apposita porta, è riuscito a spostare 30 GB di dati (suddivisi in file da circa 700 MB) in poco meno di 5 minuti, e 36 GB (composti da file compresi tra i 2 e i 3 GB) in soli 5 minuti, un record! L'unico problema di questa fantasmagorica unità di storage è il prezzo: 900 euro cavo escluso (perché purtroppo va comprato a parte), una piccola grande follia per avere in cambio solo 240 GB di spazio. Inoltre, teniamo presente che due dischi in Raid-0, per la loro velocità, pagano sempre un prezzo salato in termini di affidabilità: se uno dei due dovesse morire, si porterebbe dietro anche tutti i dati contenuti nell'altro. Per cui è buona norma perdere un paio d'ore ogni tanto, e riversare i 240 GB di dati contenuti nel Little Big Disk su un secondo disco esterno, meccanico, magari collegato a una porta USB. A questo punto, se abbiamo un PC o un Mac dotato di porta ThunderBolt, e desideriamo trasferire grandi quantità di dati in poco tempo su uno storage esterno, sappiamo quale unità comprare. Ma per l'estrema particolarità di questa soluzione e soprattutto per il prezzo non indifferente con cui è proposta al pubblico, non possiamo fare a meno di consigliarvi una fredda, pacata valutazione di tutte le opzioni disponibili prima dell'acquisto.

LACIE HA PRODOTTO IL DISCO ESTERNO PIÙ VELOCE DEL MONDO. MA A CHE SERVE?

6.5



USB 3.0 E ALTRE AMENITÀ
Il pannello posteriore è ricco come non ci si aspetterebbe mai da un prodotto del genere: ci sono tutte le connessioni più moderne sul mercato, da una DisplayPort a due USB 3.0, passando per una porta eSata, una HDMI, due USB 2.0 e una presa di rete Ethernet. La chiave Kensington consente il fissaggio al tavolo con un cavo di acciaio.

GIUSTO L'INDISPENSABILE
Il disco fisso non brilla per lo spazio che mette a disposizione: 320 GB sono una cosa che ormai ci si aspetta soltanto da un drive SSD. E nemmeno per la velocità, visto che "viaggia" a 5.400 giri al minuto. Ma coi prezzi che hanno i dischi fissi, ormai, è davvero impossibile pretendere di più da un computer che in tutto costa meno di 300 euro!

DIMENSIONI MOLTO CONTENUTE
Le dimensioni sono sicuramente il piatto forte di questo computer: è grande come quattro custodie di compact disc impilate. Nonostante sia – per così dire – in miniatura, è facile accedere alle componenti interne, per esempio allo scopo di sostituire il disco fisso o la RAM.

POCA RAM
Il sistema è venduto con 2 GB di memoria DDR3 che, oltre a essere oggettivamente poca, secondo PC Mark non è nemmeno particolarmente veloce (solo 512 punti).

WIRELESS OK
Il Nano VD01 Plus può dialogare via etere per mezzo dei protocolli wi-fi 802.11n e Bluetooth, oltre che tramite la classica porta di rete via cavo Ethernet da 1 Gbps. L'esistenza di più sistemi di connessione wireless è un punto a favore, così come la presenza di un'antenna, poiché permette l'uso di una vasta gamma di accessori, oltre alla possibilità di piazzare il sistema ovunque.

TELECOMANDO IN DOTAZIONE
Con il Nano VD01 Plus non viene fornito il sistema operativo... ma almeno c'è un comodo telecomando! Una volta installato un software compatibile (come per esempio XBMC), potrà essere usato per gestire musica, film e immagini.

SCARSE PRESTAZIONI
È inutile sperare troppo: il processore VIA Nano X2 U4025 (un dual core da 1.2 GHz) supporta le istruzioni a 64 bit ma è davvero sottodimensionato per sopravvivere con le applicazioni multimediali. Il comparto grafico non aiuta: la GPU VX900H di Via supporta solo le DirectX 9 e, seppur dotata di circuiti dedicati, la decodifica dei film in alta definizione non è priva di scatti e imprecisioni.

NANO VD01 PLUS

Produttore: Zotac **Prezzo indicativo:** € 269

Anche se la moda degli HTPC sembra essere passata definitivamente – in fondo, nei negozi di elettronica si trovano apparecchiature da meno di 100 euro, perfettamente in grado di gestire qualunque tipo di filmato e di supporto – disporre di un computer piccolo, compatto ed efficiente può tornare sempre utile, se poi è anche molto economico... perché non approfittarne? Zotac dispone di una linea di mini-PC dalle dimensioni molto contenute, basata essenzialmente sulle proprie schede madri mini-ITX e inserita in case graziosi e dall'aspetto irresistibile, con cui è possibile svolgere una grande quantità di compiti anche se, come vedremo in seguito, non proprio tutti. In particolare, questo modello non sembra essere il più fortunato della serie: per quanta simpatia si possa provare per VIA, caparbiamente impegnata a produrre i suoi processori e le sue GPU nonostante l'assedio soffocante di AMD, Intel e Nvidia, l'accoppiata U4025 e VX900H proprio non ce la fa a reggere il passo con i tempi, e si dimostra meno efficace di altre soluzioni proprio in quello che dovrebbe essere l'uso principale di un prodotto come questo: la visione di filmati. Un compito reso arduo da diversi fattori, dalla mancanza di un lettore Blu-ray Disc, che in fondo si può sempre collegare esternamente a una porta USB 3.0, a un'oggettiva difficoltà nel riprodurre i flussi in alta definizione (1080p) con la dovuta scioltezza. Lo scatto o il fotogramma saltato sono sempre in agguato e, soprattutto se ci installeremo sopra Windows 7, anche la normale reattività delle applicazioni non sarà delle migliori. Dimenticandosi tutto questo, però, chi vuole un micro-PC su cui installare Linux, con cui fare da file server (o NAS) domestico, o comunque un desktop secondario da portarsi in giro come si vuole, troverà nel VC01 un ottimo alleato, a cui però non va chiesto nulla più di quanto lui possa fare. Scordiamoci di giocarci, insomma, visto che la potenza è poca e la scheda video non va oltre le DirectX 9. Il TGM Mark 12 ve lo risparmiamo, ma se è una maggiore potenza quella che state cercando, non serve andare lontano: esistono anche degli altri modelli basati su processori Intel, su APU AMD Fusion e sulla piattaforma ION.

UN MINI-PC PERFETTO PER INTERNET, MA CON FORTI LIMITI NELLE APPLICAZIONI LUDICHE E AUDIOVISIVE

6.0

IL SO? MEGLIO DA CHIAVETTA

Le porte USB 3.0 si attivano soltanto dopo aver installato un sistema operativo (il VC01 è venduto senza) e gli appositi driver, per cui sarà possibile installare Windows, Linux, AROS o qualunque altro software di vostra scelta solo tramite un drive esterno collegato a una porta USB. Ma come fare con mouse e tastiera, visto che le porte USB 2.0 a disposizione sono soltanto due? La soluzione migliore consiste nell'usare un software come unetbootin e creare una "chiave USB di installazione" con cui eseguire l'installazione. Dopodiché, il PC sarà pronto a operare normalmente.

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Un po' temuti e un po' derisi, un po' glorificati e un po' incompresi, i tablet si stanno affermando come il nuovo eldorado dell'informatica, e bruciano le tappe di un cammino che abbiamo già percorso.

I tablet delle meraviglie

Il mondo dei computer è bello perché non sta mai fermo e, per chi sotto sotto è un abitudinario come me, perché riesce a cambiare in continuazione senza perdere mai le vecchie abitudini. Chi segue questa rivista dall'inizio sa bene quante lacrime e quanto sangue sia stato versato – almeno da un punto di vista metaforico – per arrivare a definire degli standard dominanti: le architetture IA32 e x86-64 di Intel e AMD, le librerie DirectX e OpenGL, il sistema operativo Windows... tutte cose che hanno seppellito, nel corso degli anni, concorrenti più o meno agguerriti come i processori PowerPC e Motorola 68000, le librerie Glide e tutta la 3Dfx che le produceva, gli Amiga, gli Atari ST e i vecchi Macintosh (no, quelli di oggi non sono propriamente uguali a quelli di allora...), senza contare la pletora di sistemi software e hardware che oggi possiamo ammirare soltanto nelle fiere di retrocomputing. Le armi con cui si sono consumate queste battaglie sono sempre state le stesse: pubblicità, accordi di collaborazione tra sviluppatori di hardware e di software, guerra dei prezzi e delle prestazioni. Al termine di questa odissea i PC sono diventati talmente noiosi che usare un processore nuovo di zecca o uno di quattro anni prima fa poca differenza, dato che c'è sempre una scheda video capace di dare un po' di lustro a un hardware ormai vecchiotto. Le console attualmente in voga sono al massimo del loro splendore e si preparano a un avvicendamento, eppure tutti gli occhi sono puntati altrove, in un'arena tutta nuova, quella dei tablet.

VERSATILI E TASCABILI

Che un giorno o l'altro il computer sarebbe finito nelle nostre tasche, invece che sulla scrivania, era chiaro fin dalla nascita dei primi smartphone. Apple intuì e seppe interpretare meglio di altre aziende le potenzialità del mercato "mobile" (pronunciato rigorosamente all'inglese, mobàil), commercializzando due prodotti in grado di riscrivere le regole dei rispettivi settori, l'iPhone e l'iPad. La loro forza è stata essenzialmente quella di essere il prodotto giusto, con le caratteristiche estetiche e funzionali che i potenziali acquirenti si aspettavano, lanciato prima che lo facesse la concorrenza. Non erano certo i primi telefoni e i primi tablet in circolazione, ma di sicuro erano gli unici a comportarsi in "quel" modo. Prodotti che hanno trovato subito tanti sostenitori ma anche, soprattutto nel caso dell'iPad, tanti detrattori, incapaci di vedere nell'oggetto una qualche utilità. Sono bastati pochi mesi, però, e tante app scritte come si deve, a fare dei tablet non solo degli oggetti del desiderio (il nuovo status-symbol tecnologico), ma anche dei dispositivi pratici e divertenti da usare per mille applicazioni diverse, dal gioco alla scrittura, passando per la localizzazione geografica. L'idea di inserire al loro interno una grande quantità di sensori, capaci di rilevare la posizione, il movimento e così via, li ha resi anche una pregevole piattaforma di gioco, capace di offrire titoli avvincenti e sempre più complessi graficamente, complice anche la continua evoluzione tecnologica delle CPU e delle GPU usate al loro interno.

CHI NON MUORE SI RIVEDE

Se andiamo ad analizzare chi sono i protagonisti della rivoluzione dei tablet, ritroviamo un sacco di vecchie conoscenze. Aziende che se le sono già cantate e suonate di santa ragione nel mondo dei computer, e che oggi hanno spostato le loro mire altrove. Dimentichiamoci pure di Apple, che in fondo è un nome già abbastanza evocativo, e pensia-

Nvidia è stata particolarmente orgogliosa di mostrare Windows 8 in esecuzione su un tablet basato sul suo SoC Tegra 3. Windows 8 sarà disponibile anche per i tablet basati su architettura ARM.

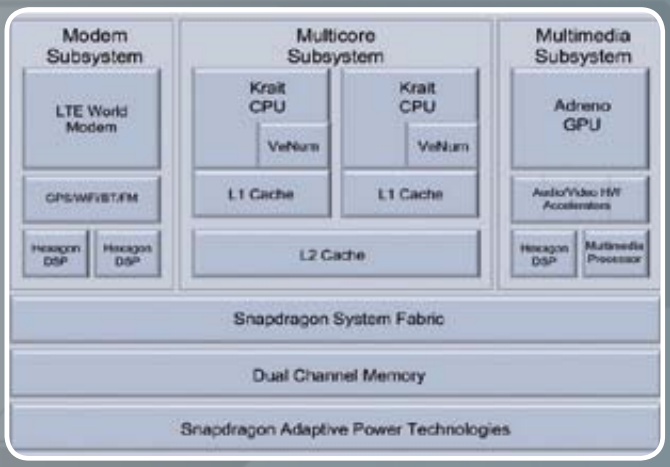
Non è un telefono che troverete dal rivenditore: la piattaforma di sviluppo per il SoC Snapdragon S4 MSM8960 è risultata uno dei dispositivi mobile più veloci in assoluto, nonostante i core a disposizione siano solo due.

Al momento le GPU montate nei SoC per i tablet offrono prestazioni paragonabili a quelle delle console della precedente generazione, ma è plausibile che entro un anno raggiungano quelle delle console attuali.

mo ad ARM Holdings Plc, autrice delle microarchitetture più in voga fra tablet e smartphone. L'azienda è nata da una joint-venture di Apple (sempre lei...) con Acorn Computers e VLSI Technology. Acorn aveva prodotto dei pregevoli computer a 8 e 16 bit negli anni Ottanta, e i suoi Archimedes, basati su CPU RISC, avevano tutte le carte in regola per imporsi sui sistemi dell'epoca, in particolare Amiga e Atari ST. Qualcosa, però, andò storto. ARM non produce processori: lascia che altri prendano in licenza le sue tecnologie e le implementino nei loro prodotti. Così aziende come AMD, Intel, Freescale, Samsung, Texas Instruments ma soprattutto Nvidia e Qualcomm, oggi producono SoC (system on chip, in pratica microprocessori dotati di diverse componenti come GPU, northbridge, southbridge, audio, rete, ecc, tutte sullo stesso chip) basati sulle sue architetture. Ho aggiunto la parola "soprattutto" prima degli ultimi due nomi non tanto per promuoverli per qualche motivo, ma semplicemente perché antagonisti storici.

SNAPDRAGON S4 MSM8960

Prodotto da Qualcomm con una tecnologia a 28 nanometri, questo SoC dispone di due core ARM Cortex A9 che funzionano a 1,5 GHz e di una GPU Adreno 225, a sua volta dotata di 8 motori SIMD composti da 4 unità di calcolo semplici (MAD) ciascuno. La frequenza di lavoro della GPU è pari a 400 MHz, e supporta le librerie Direct3D 9_3, oltre a OpenGL ES 2.0, OpenVG 1.1, EGL 1.3, SVGT 1.2 e GDI, risultando particolarmente prestante nei benchmark e nei videogiochi. L'elaborazione della coda delle istruzioni è in-order ma, internamente, le operazioni vengono svolte in modalità out-of-order e, con 1 MB di cache L2 a disposizione, è plausibile che questo SoC sia addirittura più veloce dei primi processori Atom di Intel, pur consumando una frazione della corrente. Purtroppo le apparecchiature basate su questo SoC non sono ancora in commercio, ma i primi test effettuati con la piattaforma di sviluppo sono a dir poco sorprendenti.



ATI CONTRO NVIDIA, ANCORA

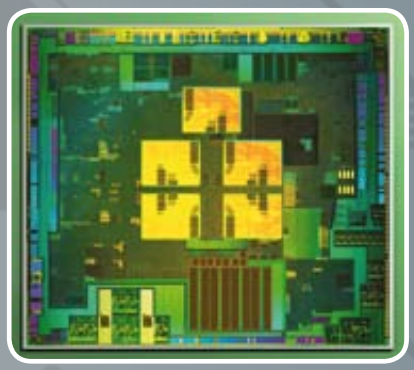
Nominare Nvidia su una rivista di videogiochi è un po' come citare il Brunello di Montalcino su un magazine enologico: tutti sanno di cosa si parla. Ma Qualcomm – beh, no – può essere un argomento un po' ostico. Fondata nel 1985, Qualcomm ha operato per anni nel mondo della telefonia mobile satellitare, dando vita a standard e a brevetti adottati anche nell'attuale tecnologia 3G. Nel 2009 acquistò da AMD la parte che si occupava di GPU e altre tecnologie per il mercato mobile, note sotto il nome di AMD Infineon. A sua volta, quest'ultima era una delle "eredità" di ATI Technologies, che AMD aveva assorbito nel 2005. Poiché quest'ultima ha deciso di tenersi il "nome", Qualcomm l'ha ribatezzata Adreno e, come prevedibile, le sue GPU sono entrate a fare parte dei SoC prodotti da Qualcomm. L'ultimo in particolare, lo Snapdragon S4 MSM8960, è considerato oggi il più valido concorrente per "Kal-el", al secolo Tegra 3, un SoC prodotto da Nvidia dotato di ben 5 core ARM e di una GPU derivata dai suoi noti processori GeForce. Tegra e Snapdragon non sono certo gli unici due player in un settore infinitamente più eterogeneo rispetto a quello dei PC dove, invece, a produrre i processori centrali e le GPU sono soltanto in tre. E non dimentichiamoci che qui opera anche Imagination Technologies con le sue GPU PowerVR, che qualcuno ricorderà per i processori Kyro e Kyro II.

COSA POSSIAMO ATTENDERCI

Con roadmap rutilanti che promettono incrementi prestazionali pari a 100 volte in cinque anni (quella di Nvidia), un'azienda leader del settore che lotta per mantenere la propria supremazia (Apple), diversi sistemi operativi alternativi fra cui l'onnipresente Android, è indubbio che con i tablet ci sarà parecchio da divertirsi. Sia "operativamente", e cioè comprandone uno per giocarci sopra, sia fermandosi semplicemente a osservare come andranno le cose.

TEGRA 3

Precedentemente noto con il nome in codice Kal-El (che i fan di Superman sicuramente riconosceranno), questo è attualmente il SoC di punta di Nvidia, impiegato su diversi prodotti tra cui l'ASUS Transformer Prime, recensito il mese scorso, punto di congiunzione ideale fra il mondo dei tablet e quello dei netbook. Tegra 3 contiene ben 5 core ARM Cortex A9 di cui quattro a 1,3 GHz e uno "di accompagnamento" a soli 500 MHz, che entra in funzione solo quando il resto della potenza non è necessaria, allo scopo di risparmiare corrente. Prodotto a 40 nanometri, dispone di una GPU GeForce a bassissimo consumo dotata di 12 stream core. Non è il processore grafico più veloce sul mercato, ma supporta uscite video esterne in Full HD e stereoscopia, con tanto di decoding accelerato per Mpeg4, H.264, VC1-AP e DivX 5/6.



La storica rivista per gli appassionati di videogiochi per PC!

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL METODO PIÙ COMODO PER ABBONARTI:

•POSTA Compila, ritaglia e spedisci il coupon in busta chiusa a: Press Di - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97 - 25126 Brescia BS

•FAX invia il coupon al N. 030 3198412

•ONLINE sul sito www.abbonamenti.it/p5450

•TELEFONA al N. 199 111 999 Dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi: € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore.

•SMS da inviare al N. 335 8331122 indicando nell'ordine: il codice dell'offerta 26393!Nome!Cognome!Indirizzo!Numero civico!Località!CAP!Sigla provincia!S (oppure N)!S (oppure N)! per indicare rispettivamente il consenso (Si o No) alla privacy 1 e alla privacy 2 riportate sul coupon. Non lasciare nessuno spazio dopo i punti esclamativi come nell'esempio:

26393!Gianni!Siani!Via Mondadori!1!Segrate!20090!Mi!S!S!

Entro 24 ore riceverai un SMS di conferma dal Servizio Abbonati. Il costo del messaggio inviato è pari al normale costo di un SMS.
Il pagamento dell'abbonamento è previsto in un'unica soluzione con il bollettino di conto corrente postale che ti invieremo.

1 anno - 12 numeri

39,90 € invece di 47,88 €

SCONTO 17%

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:
potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Informativa ex Art.13 LGS 196/2003. I suoi dati saranno trattati da Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l., nonché dalle società con essa in rapporto di controllo e collegamento ai sensi dell'art. 2359 c.c. titolari del trattamento, per dare corso alla sua richiesta di abbonamento. A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati anagrafici. Inoltre previo suo consenso i suoi dati potranno essere trattati dalle Titolari per le seguenti finalità: 1) Finalità di indagini di mercato e analisi di tipo statistico anche al fine di migliorare la qualità dei servizi erogati, marketing, attività promozionali, offerte commerciali anche nell'interesse di terzi. 2) Finalità connesse alla comunicazione dei suoi dati personali a soggetti operanti nei settori editoriale, largo consumo e distribuzione, vendita a distanza, arredamento, telecomunicazioni, farmaceutico, finanziario, assicurativo, automobilistico, e ad enti pubblici ed Onlus, per propri utilizzi aventi le medesime finalità di cui al suddetto punto 1) e 2). Per tutte le finalità menzionate è necessario il suo esplicito consenso. Responsabile del trattamento è Press Di Srl – Via Cassanese 224 20090 Segrate (MI). I suoi dati saranno resi disponibili alle seguenti categorie di incaricati che li tratteranno per i suddetti fini: addetti ai customer service, addetti alle attività di marketing, addetti al confezionamento. L'elenco aggiornato delle società del gruppo Mondadori, delle altre aziende a cui saranno comunicati i suoi dati e dei responsabili potrà in qualsiasi momento essere richiesto al numero 030.319.82.81 "Customer Service". Lei può in ogni momento e gratuitamente esercitare i diritti previsti dall'articolo 7 del D.Lgs.196/03 – e cioè conoscere quali dei suoi dati vengono trattati, farli integrare, modificare o cancellare per violazione di legge, o opporsi al loro trattamento – scrivendo a Press Di Srl - Ufficio Privacy- Milano Oltre – Via Cassanese, 224 –20090 Segrate (MI).

Tagliare lungo la linea tratteggiata

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché ~~47,88~~ euro con lo sconto del 17%

▹ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

▹ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

30 ☐ Con il bollettino postale che mi invierete

20 ☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scad. (mm/aa) ☐☐☐☐ Firma _____

Compila, ritaglia e invia questo coupon in busta chiusa a:
PRESS-DI Servizio Abbonamenti - Casella Postale 97, 25126 Brescia

Accetto di ricevere offerte promozionali e di contribuire con i miei dati a migliorare i servizi offerti (come specificato al punto 1 dell'informativa privacy): ☐ **SI** ☐ **NO**

Accetto che i miei dati vengano comunicati a soggetti terzi (come indicato al punto 2 dell'informativa privacy): ☐ **SI** ☐ **NO**

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

396 11 020 396 01

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

HIDEO KOJIMA - KOJIMA OF THE ENDERS

▲ *La morte di Gibson è molto meno drammatica, in stile SD.*

▲ *Tokimeki Memorial: creando una generazione di debosciati dal 1994.*

Si parlava la volta scorsa dei due racconti interattivi di Kojima, Snatcher e Spacenauts. Nonostante egli abbia dichiarato in più di un'intervista che le trame dei due giochi erano a tutti gli effetti concluse, nel caso di Snatcher concesse ai fan un bis sotto una nuova, insospettabile veste. SD Snatcher esce nel 1990 per il solo MSX2 ed è subito oggetto di culto, reimmaginando l'ambientazione cyberpunk del titolo ispiratore in un contesto demenziale. I personaggi sono rappresentati in stile super deformed, come lascia intuire il titolo, e la grafica abbonda di colori chiari e brillanti al posto delle tinte scure che caratterizzavano la Neo Kobe del gioco originale. La trama non si discosta da quella già conosciuta e ripresenta eventi familiari per chi ha giocato a Snatcher, come la morte di Jean Jack Gibson e l'ingresso di Gillian nei JUNKER per scoprire indizi sul proprio passato, affiancati però a sequenze nuove di zecca per creare una parodia delle vicende originariamente narrate. Sotto la loro demenzialità si nasconde il prototipo per il finale della storia: ricorderete dal mese scorso che Snatcher si concludeva all'improvviso, tenendo il giocatore col fiato sospeso in attesa di un finale che sarebbe arrivato solamente con la conversione del gioco su PC Engine; tale finale è preso, opportunamente epurato da assurdità varie, proprio dall'epilogo di SD Snatcher. Il gioco, da racconto interattivo, diventa un JRPG con vista dall'alto e implementa un sistema di combattimento innovativo per l'epoca. Prima di tutto spariscono gli incontri casuali e i nemici sono ben visibili sulla mappa, in modo da poter essere evitati dal giocatore più scaltro (un'idea assolutamente rivoluzionaria per il 1990). Poi è possibile scegliere dove colpire il nemico durante le battaglie, cosa che aggiunge ai classici scontri a turni un ulteriore livello di strategia. È meglio eliminare gli armamenti di quello Snatcher per continuare il combattimento avvantaggiati o tentare il tutto per tutto colpendo a ripetizione il suo punto debole sperando in un colpo critico risolutore? Davvero una boccata d'aria fresca rispetto agli stagnanti sistemi tradizionali; e poiché le buone idee reggono bene il tempo è facile trovare l'eredità di SD Snatcher anche in famosi RPG odierni: pensate ai VATS di Fallout 3, per esempio. Passano gli anni e noi lasciamo passare la partecipazione di Kojima come produttore negli spin-off della fortunata serie di appuntamenti Tokimeki Memorial, nella fattispecie i tre volumi della Drama Series, Nijiiro no Seishun (La giovinezza dell'arcobaleno - 1997), Irodori no Lovesong (La variopinta canzone d'amore - 1998) e Tabidachi no Uta (Il viaggio poetico - 1999) per Saturn e PSX. Dopo aver scampato l'annientamento per diabete ammetto che bisogna quantomeno citare i tre titoli di cui sopra per il fatto che sono stati realizzati con il motore di Policenauts. Addirittura questo viene citato in Nijiro no Seishun, dove si può visitare un cinema che proietta un film basato sulle avventure di Johnatan ed Ed. Nel 1998 Kojima rispolvera Solid Snake, lo infila in un motore poligonale nuovo di zecca

▲ *Metal Gear Solid aprì le porte al successo di Kojima in Occidente.*

e sbanca alla grande con Metal Gear Solid, ottenendo una grandissima fama anche nel mondo occidentale, che fino ad allora ignorava buona parte dei suoi lavori. Il gioco doveva inizialmente uscire nel 1995 sul 3DO ma il fiasco della console di Trip Hawkins fece "scivolare" lo sviluppo sulla rampante PSX. Il nome originale avrebbe dovuto essere semplicemente Metal Gear 3 ma nel dubbio che il marchio risultasse sconosciuto al di fuori dei confini Giapponesi, Kojima decise di adottare il suffisso Solid, anche in virtù della grafica poligonale. In questa occasione, Solid Snake deve infiltrarsi in un'istallazione militare sull'isola di Shadow Moses, in Alaska, per salvare il direttore della DARPA e il presidente di un'importante industria di armamenti evitando nel frattempo una crisi nucleare. Sembra l'ennesima giornata di lavoro per chi ha sconfitto il super soldato Big Boss, ma Snake dovrà fare i conti con l'unità militare rinnegata Foxhound, vecchie conoscenze e l'ombra del nuovo, obbligatorio prototipo di Metal Gear. La grafica poligonale era la chiave per una dose extra di realismo che Kojima voleva sfruttare al meglio per coinvolgere ulteriormente il giocatore: il team di sviluppo assistette a dimostrazioni pratiche di combattimento, uso di esplosivi e tattiche militari a opera di una vera unità SWAT. Per andare sul sicuro, venne anche accolto nel team, come consulente militare, l'ex mercenario ed esperto d'armi Motosada Mori, da allora "elemento fisso" nella serie, che fornì anche il motion capture per alcuni personaggi di Guns of the Patriots. Il successo fu enorme: sei i milioni di copie vendute e presenza praticamente fissa tra i titoli maggiormente affittati in quel periodo. Un riscontro meritatissimo per un titolo che univa una cura tecnica esemplare a una narrazione cinematografica ricca di quei tocchi di classe che avrebbero distinto negli anni a venire la produzione di Kojima, come ad esempio il telepate Psycho Mantis che abbatte la quarta parete attivando la vibrazione del Dual Shock e indovinando i gusti del giocatore (in realtà legge il contenuto della memory card alla ricerca di salvataggi di giochi Konami come Symphony of the Night o Suikoden), salvo venire a sua volta ingannato se si gioca lo scontro con il pad inserito nella porta due della PSX in modo che non possa leggere gli input e prevenire i movimenti di Snake. Metal Gear Solid ricevette un'espansione con un disco aggiuntivo contenente, tra le altre cose, la bellezza di trecento missioni di allenamento con cui perfezionare le tecniche di infiltrazione di Snake e la possibilità di usare il popolarissimo Ninja Cyborg in tre missioni. Successivamente sarebbe arrivato un remake per Game Cube ad opera di Silicon Knights, The Twin Snakes (2004), con scene di intermezzo create negli studio di Konami con il supporto del regista giapponese Ryuhei Kitamura, un contributo che donò alla solenne avventura di Snake una dose di spacconeria Hollywoodiana a base di bullet time assolutamente non necessaria. Tuttavia, parte del testo venne ritradotta per fornire un adattamento occidentale più aderente alla stesura originale e il gioco incorporò alcuni elementi tratti da Metal Gear Solid 2, come la mira in prima persona e la possibilità di appendersi alle sporgenze. Nel 2001 esce Zone of the Enders o Z.O.E. che dir si voglia, un arcade incentrato sugli scontri tra mech con un'enfasi posta su scontri rapidi, frenetici e carichi di quella teatralità tipicamente anime che tanto mancava ai pesanti robot della serie Armored Core di From Software. Nel ventiduesimo secolo i terrestri colonizzano lo spazio grazie alla scoperta del potentissimo minerale Metatron, estratto sulla luna di Giove Callisto. Chi abita nelle colonie è un Ender, un nome affibbiato da un governo terrestre sempre più altezzoso che con leggi inique e pesanti tasse opera una ingiusta oppressione. In una girandola di eventi che fa davvero di tutto per citare la One Year War di Gundam, il giovane Leo Stenbuck finisce involontariamente ai comandi di Jehuty, un prototipo di robot potenziato dal Metatron che ricoprirà un importante ruolo nella guerra civile tra terrestri e coloniali. Un gioco spettacolare e rapidissimo che però, come il primo Onimusha, pecca di quella scarsa longevità che un po' caratterizzava i primi titoloni per PS2. A risollevarne le vendite ci pensò la demo di Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty strategicamente inserita nella confezione, che, praticamente, vendette da sola Z.O.E.. La seconda avventura di Snake su hardware Sony separò nettamente la critica: da una parte la narrazione di Kojima aveva raggiunto un livello superiore grazie a una trama ispiratissima che tira in ballo cospirazioni globali, intelligenze artificiali e la manipolazione dell'opinione pubblica. Dall'altra, la forte enfasi posta su lunghe scene di intermezzo a discapito dell'azione rese lo stile di Hideo impopolare tra i giocatori dal grilletto facile. Inoltre il nuovo protagonista Raiden non convinceva nessuno, così come erano privi di ispirazione i monotoni locali della Big Shell, complesso petrolifero al centro delle vicende del gioco. Si tratta comunque di un gioco estremamente influente, che pose le basi per l'universalmente acclamato MGS 3: Snake Eater, ambientato durante la Guerra Fredda e incentrato sulle origini di Big Boss, abbandonando i radar degli episodi precedenti a favore di rilevatori sonori e altri gingilli che rendevano le infiltrazioni del protagonista più ponderate e allo stesso tempo appaganti. Stiamo finendo lo spazio ma non me ne andrò senza citare Guns of the Patriots (2008), conclusione mozzafiato della serie Solid dove uno Snake oramai attempato affronta per l'ultima volta sul campo di battaglia la sua nemesi fraterna e gli spettri del suo retaggio in un'esclusiva per PS3 che da sola vale l'acquisto della console. O la produzione portatile, come Bokatai e seguiti, arcade isometrici per GBA dotati di sensore con cui accumulare l'energia solare da usare nel gioco per potenziare l'arma ammazzavampiri del protagonista. Oppure i Metal Gear per PSP, tra card game e l'ottimo Peace Walker, riproposto in alta definizione nella Metal Gear Collection con l'indispensabile supporto per il secondo analogico.

▲ *Boktai ebbe diversi seguiti; il sensore venne però abbandonato nell'episodio per Nintendo DS.*

▲ *Kojima diede uno smacco ai detrattori di Raiden in Guns of the Patriots, rendendolo un personaggio incredibilmente stiloso.*

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di ToSo, Kikko e TMB

Fari puntati sulla neonata portatile di Sony e su un paio di titoli per le console "grandi" che meritano tutta la vostra attenzione. Se amate il "nippo", Asura's Wrath merita un'occhiata, mentre chi cerca un solido sparatutto in terza persona troverà pane per i suoi denti con l'inatteso Binary Domain di SEGA!

LUMINES ELECTRONIC SYMPHONY

GLOBALE **90** PS VITA

Anche se so di poter passare per matto, ve lo dico lo stesso: all'epoca spesi bei soldini per comprarmi una PSP al solo scopo di massacrarmi violentemente con Lumines. Che ci volete fare... quando comincio a vedere lucine colorate e ad ascoltare in cuffia musica elettronica a un certo volume, la mente se la viaggia alla grande e il mondo brutto resta fuori, isolato da un caleidoscopio sensoriale e sinestetico che non ha eguali nel mondo dei videogiochi. D'altronde, se Lumines ha avuto un seguito, per poi essere stato riproposto in tutte le salse anche su XBLA (Lumines Live!) e su PSN (Lumines Supernova), un motivo ci sarà pure. È un po' tutto l'insieme che trasforma in un piccolo capolavoro il titolo di Tetsuya Mizuguchi (Rez, Child of Eden), il cui amalgama viene riproposto con la medesima formula anche in Electronic Symphony per la neonata PS Vita. I macro-quadrati, composti da quattro forme più piccole, cadono copiosi nella griglia, e il nostro scopo è sempre quello: riuscire a comporre quadrati o rettangoli dello stesso colore, mentre una linea attraversa lo schermo da sinistra a destra e spazza via le nostre composizioni a tempo di musica.

La meccanica è semplice, ma anche profondissima. Il coinvolgimento sensoriale è garantito da cambi repentini di skin che ben si adattano alle tracce elettroniche che pompano nel cervello, e anche se a 'sto giro mancano i lavori dei Genki Rockets (il virtual group dello stesso Mizuguchi), la presenza di artisti del calibro di The Chemical Brothers tiene alta l'asticella della qualità audio. Imperdibile. **Kikko**

UNCHARTED: L'ABISSO D'ORO

Il capoccia di Sony hanno scelto Uncharted, assieme a WipEout 2048, per mostrare le capacità tecniche di PS Vita, e non si può certo dar loro torto. L'Abisso d'Oro è tra le cose più belle a vedersi sul nuovo portatile e riesce a valorizzare in tutta la sua magnificenza lo schermo AMOLED, che funge da vera e propria testata d'angolo sulla quale è costruita l'intera struttura hardware. Va da sé che, a livello di gameplay, siamo di fronte a un classico Uncharted, ovvero un action adventure in cui Nathan Drake non fa altro che sparare, appendersi qua e là tentando di suicidarsi in vari modi e conversare con questo o quell'altro Personaggio Non Giocante. Fortunatamente, la presenza della levetta analogica destra consente una gestione della telecamera sufficientemente comoda per non impazzire, anche se la sensibilità non proprio cristallina dei due mini-mushroom analogici può dare qualche sporadico problema quando si tratta di essere precisi con le armi da fuoco. Il sistema di controllo coinvolge anche le proprietà touch dello schermo, visto che è possibile compiere attraverso di esso alcuni gesti di interazione con lo scenario, se non addirittura "disegnare" la strada al buon Nathan durante un'arrampicata, così che possa completarla in modo automatico. Anche il giroscopio viene chiamato in causa, principalmente per mantenere l'equilibrio al momento di attraversare zone strette come un tronco o una trave. Tuttavia, al di là della curiosità iniziale di tutto ciò, si finisce ben presto con il tornare a usare solo i comandi classici, ben più comodi e meno stancanti. A voler ben vedere, il pregio di questo Uncharted è anche il suo più grande difetto: è molto simile ai fratelli maggiori per PS3, il che rende il suo essere "portatile" più un compromesso che un plus. **Kikko**

GLOBALE **85** PS VITA

BINARY DOMAIN

GLOBALE 79

PS3 XBOX 360

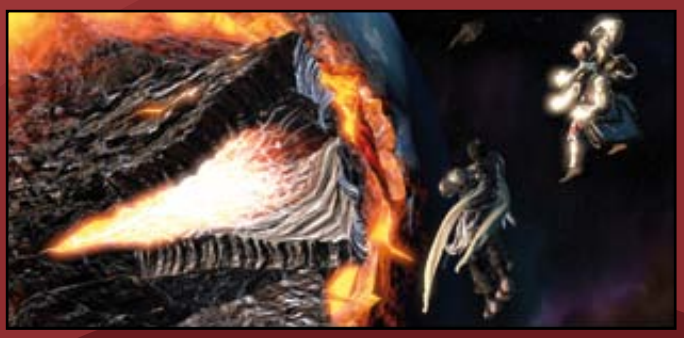
Recentemente promosso a Chief Creative Officer (massima carica a cui può aspirare un game designer), Toshihiro Nagoshi è diventato l'uomo di punta in casa SEGA, dopo anni di gavetta passati a raffinare una saga che ormai è diventata un vero e proprio cult fra gli appassionati, quella di Yakuza. Con Binary Domain cambiano però le carte in tavola, dato che ci troviamo di fronte a uno sparatutto in terza persona molto distante dalle atmosfere e dallo stile sandbox di Kazuma Kiryu e soci. Siamo infatti nel 2080, in un mondo ormai dominato dalla robotica, dove impera una sorta di bigottismo culturale siglato da ogni nazione: giammai i cyborg dovranno avere sembianze umane, al massimo umanoidi. Ovviamente questo precetto viene violato da uno scienziato giapponese, che utilizzando tecnologie avanzatissime dà vita ai Figli del Nulla, creature cibernetiche indistinguibili da un essere umano, convinte loro stesse di appartenere al nostro genere. Sarà la scusa per mettere in piedi uno scontro armato fra un team di soldati ultraspecializzati e una marea di robot d'ogni forma e stazza. Cosa distingue questa produzione made in Japan da un clone di Gears of War qualsiasi? Anzitutto l'ambientazione, piuttosto originale e meno banale del solito, e in più la storia, che non sarà certo da premio Pulitzer, ma perlomeno risulta più coerente e appassionante di quella di tanti illustri concorrenti. Ma il fulcro del gioco rimane il sistema di interazione con i nostri compagni di squadra, affidato a un sistema vocale basato su ordini, lodi e insulti sputati nel microfono collegato alla propria console del cuore. Se tutto funzionasse come deve e l'IA fosse perfetta, sarebbe un'esperienza a dir poco eccellente. Tuttavia, la tecnologia SpeechFX spesso interpreta male le vostre parole, tanto da non riuscire nemmeno a comprendere un banalissimo OK... peccato, le idee ci sono, ma forse ci voleva un po' più di coraggio. **TMB**

ASURA'S WRATH

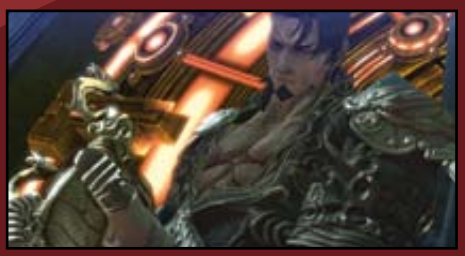
GLOBALE 75

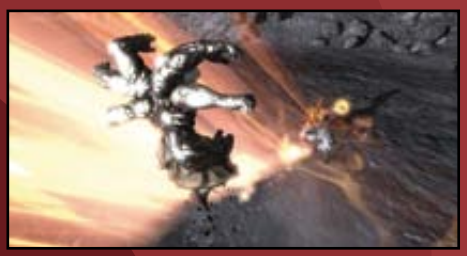
PS3 XBOX 360

Per chi è cresciuto a pane, manga e anime (siamo in tanti), un gioco come Asura's Wrath è quasi un sogno che diventa realtà. Capcom è riuscita a concretizzare in un'unica produzione tutto il folle stile di un'infinità di produzioni giapponesi, da Bastard!! a Dragon Ball, da Hokuto no Ken a Violence Jack, il tutto immerso in un'atmosfera che richiama divinità di tutto l'estremo oriente, usate come scusa per scatenare un conflitto millenario di proporzioni a dir poco apocalittiche. Asura urla come un pazzo, è pura rabbia furibonda, che si palesa in alcuni degli scontri più incredibili a cui abbia mai assistito in un videogioco: a mia memoria non ricordo di aver precedentemente combattuto contro dei boss grandi come interi pianeti...



L'estrema spettacolarizzazione però paga pegno sul piano della giocabilità, perché purtroppo siamo di fronte a una specie di OAV interattivo, tanto bello a vedersi quanto povero a giocarsi. Gli sviluppatori infatti hanno sacrificato buona parte degli aspetti classici degli action game (esplorazione e combattimenti più o meno complessi) in favore di una vera e propria tempesta di Quick Time Event: tradotto, è un po' la saga del "premi il pulsante giusto al momento giusto", con pochissime varianti nel mezzo. Questo ovviamente significa che una volta portato a termine il film, ehm, intendevo dire il gioco, ben difficilmente si viene colti dall'impellente necessità di rigiocarselo daccapo. L'unica motivazione potrebbe arrivare dal vero finale, visibile solo ottenendo cinque S in altrettanti livelli (nulla di particolarmente complesso, in ogni caso). Peccato, perché Asura's Wrath è senza dubbio permeato di quella splendida follia nipponica che a noi piace tanto ed è così ben presentato (ogni capitolo sembra proprio una puntata di un cartone animato) che quasi piange il cuore dovergli dare un voto così "basso". Però insomma, non si può pretendere di versare camionate di euro per 7 ore di QTE... **TMB**





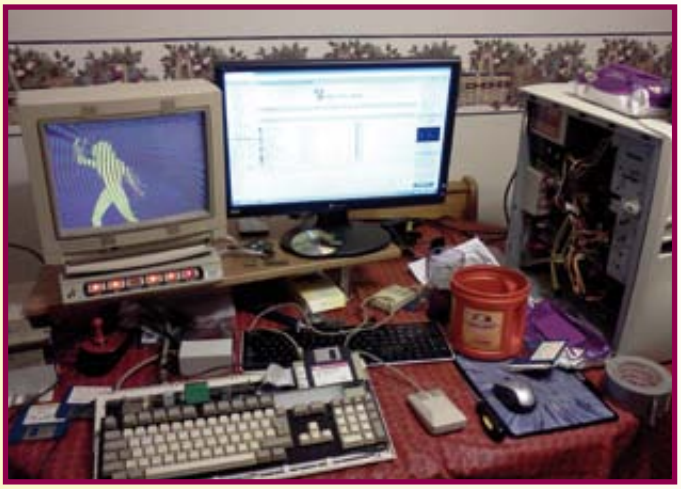
RETROMANIACS ADVISORY
Si avvisano lorsignori retrocomputeristi che chi ha scritto questo articolo è uno di loro e che, se desiderate riempirlo di botte, potrete trovarlo facilmente a qualche fiera di hardware vintage...

E TU, CHE RETROCOMPUTERISTA SEI?

Brusaporto, Vicenza, Empoli (nei tempi d'oro), Genova... tutti posti tranquilli e assolutamente pregevoli dove però, almeno una volta l'anno, si consuma un piccolo dramma della nostalgia capace di attirare sciami di persone che, quando erano più giovani o addirittura infanti, giocavano con computer o console che, a vederle oggi, provocano al massimo una lacrimuccia di commozione agli over-40 e un conato di vomito ai loro figli. Così, tra bancali pieni di Commodore 64, Intellivision, Spectrum, MSX e qualche Archimedes, si torna a respirare per qualche ora l'inconfondibile aria degli anni '80, a sentire i vecchi discorsi su chi ce l'avesse più lungo (il caricamento dei giochi), più grosso (l'alimentatore) e più competitivo (il rapporto prezzo/prestazioni). Ma non solo: guardandosi in giro, è possibile suddividere gli appassionati del vintage in diverse categorie. Vediamole un po'...

IL COLLEZIONISTA DI OSSA

La prima cosa che ti domandi quando lo incontri è "ma dove abita?". Una persona qualunque prima o poi deve comprarsi una casa, gira per mesi alla ricerca di un luogo ideale per prezzo, ampiezza e posizione, accende un mutuo, si trova costretta a vivere nei pochi vani concessi da un appartamento in condominio e deve praticamente rinunciare a mettere qualsiasi cosa in cantina, date le dimensioni esigue della stessa. Il collezionista di ossa, invece, ha sempre lo spazio necessario a una straordinaria collezione di sistemi del passato che, spesso, possiede in più esemplari "perché questo Commodore 64 ha la revisione 1.0a della scheda madre, mentre invece quest'altro ha la 1.0b", tutti raccolti nelle ingombranti scatole originali, meticolosamente accatastate in una stanza appositamente trasformata in museo della videoludica e dell'informatica. Poi un giorno si sposano e mollano tutto al primo che capita, per pochi centesimi.



L'ELETTROTENNICO

Àncora di salvezza di chiunque abbia conservato, anche se guasto (più che altro perché gli spiaceva buttarlo via), il computer con cui aveva passato la propria gioventù, l'elettrotennico conosce perfettamente a memoria l'intera componentistica saldata sulle schede madri dei vecchi sistemi informatici, di cui rammenta ogni minima differenza nelle revisioni e di cui sa sempre indicare la destinazione di ciascuna pista di rame. L'elettrotennico non manca mai alle fiere di informatica vintage e questo è soltanto un bene, perché attorno a lui si forma sempre un capannello di persone piagnucolanti che gli affidano i propri gioielli del passato, esplodendo successivamente di gioia quando l'elettrotennico – dopo aver rovistato nella propria valigetta piena di vecchi integrati e aver paciugato un po' con il saldatore – improvvisamente li riporta alla vita. Dopodiché vanno a casa felici, riattaccano al televisore il loro giocattolo ricondizionato, ci giocano per cinque minuti, e poi lasciano che si ossidi nuovamente in cantina per i dieci anni successivi. La deriva dell'elettrotennico è...

IL TECHNO-FREAK

Non balla unza-music in discoteca per sua fortuna, ma il techno-freak va definito così perché per lui, i vecchi computer, non vanno considerati in quanto tali, né come diversivi del passato: sono oggetti da recuperare, plasmare, transustanziare in qualcos'altro. Vi ricordate quando da piccoli dicevamo cose del genere "conosco un tipo capace di trasformare il suo C64 in uno Spectrum"?

Ecco, il techno-freak è esattamente il tipo in questione. Da chi mette un Amiga dentro una vecchia valigia assieme a un monitor a cristalli liquidi per trasformarlo nell'unico Amiga portatile che sia mai esistito, a chi si diverte a programmare i chip FPGA affinché emulino questa o quella retropiattaforma. Da chi converte il vecchio home computer in un controller per elettrodomestici di varia natura, a chi si programma una conversione di Dragon's Lair per il Commodore 64 collegando il medesimo a un vero lettore di Laserdisk (un altro cimelio del passato) per mezzo di un'interfaccia RS-232. Insomma gli unici limiti sono la fantasia e le competenze in elettronica e programmazione. Però meritano tutta la nostra stima, sono quelli che hanno capito una cosa fondamentale: i computer servono a divertirsi. In tutte le forme che il divertimento consente a chi ha le skill necessarie.

IL FILOSOFO DELLA RETROTECNICA

A differenza di tutte le altre categorie di retrocomputeristi, il filosofo della retrotecnica non ama i vecchi sistemi per questioni nostalgiche (non toccherebbe un vecchio gioco neppure con un bastone, abituato com'è alla grafica della sua Xbox 360), ma perché subisce il fascino delle soluzioni adottate dai retro-nerd per superare, aggirare, o comunque acchetare tutti i limiti e gli ostacoli che le vecchie tecnologie mettevano loro innanzi. Al filosofo della retrotecnica non interessa tanto il fatto che il Commodore 64 disponesse di soli 8 sprite hardware, per esempio, ma che il suo chip video potesse essere in qualche modo "turlupinato" dai programmatori, ricorrendo alla gestione diretta del raster. Il bello è che adesso noi stiamo parlando di raster a un pubblico che in prevalenza non ne avrà mai sentito parlare, perché nel 2012 è davvero anacronistico parlare di gestione del raster. Ma chissenefrega, in fondo tutto quello di cui si parla nell'angolo di BovaByte di questo mese è anacronistico!

IL VECCHIO FAN

Il vecchio fan ogni tanto sospetta di non essere più negli anni novanta soltanto perché sul calendario appeso in cucina l'anno comincia con un "2". Ma, una volta elaborata la cosa, decide che non gli interessa, ma che l'importante sia ribadire ancora una volta che la versione di questo o quel gioco per il suo MSX o per il suo Spectrum fosse migliore di quella per il Commodore 64, che il clamoroso insuccesso del suo Plus/4 fosse in realtà dovuto a una gigantesca cospirazione ordita dalle riviste di videogiochi, e che in ogni caso il computer che possedeva all'epoca fosse indiscutibilmente il migliore in assoluto. E guai a dargli torto, soprattutto se vi trovate a una fiera di retrocomputeristi e in quel momento state mangiando un piatto di ravioli al ragù in trattoria, appuntamento che non può mai mancare in ogni fiera che si rispetti: in quel caso partirebbe un SuperPippone™ lungo settordici ore e capace non solo di frantumare istantaneamente gli organi riproduttivi, ma anche di riportare i succulenti ravioli di cui sopra alla temperatura di surgelamento. Se siete seduti accanto al vecchio fan, parlate d'altro. Soprattutto se il vecchio fan è...

L'AMIGHISTA

Parlare dell'Amighista (che si scrive sempre con la A maiuscola, come l'Amiga) è per noi motivo di forte imbarazzo, principalmente perché siamo stati Amighisti pure noi e per certi versi lo siamo ancora (se non lo sapevate, il Paolone è il mantainer della più nota distribuzione del sistema operativo AROS, che trae origine proprio dall'Amiga. Sapevatelo!). Ma c'è davvero poco da fare: fra tutti i vecchi fan del mondo – commodoristi, spectrumiani, emmesseixisti, ataristi e topi da sala giochi – gli Amighisti sono gli unici che non si sono mai, MAI arresi all'inesorabile procedere del tempo. Svezzati dalle amorevoli cure delle riviste del settore, capaci di imbastire un mondo dorato quanto farlocco, dove inguardabili schifezze come l'orribile conversione di Street Fighter 2 per Amiga prendevano perfino dei bei voti, cresciuti con l'illusione di avere in casa un sistema perfetto e filosoficamente superiore a qualsiasi altro, atavicamente convinti che "only Amiga makes it possible" e incapaci di valutare oggettivamente i pro delle altre piattaforme e i contro della propria, gli Amighisti superstiti possono essere considerati gli estremisti dell'informatica: sono rimasti in tre e litigano perché hanno tre idee differenti, concretizzate dai sistemi operativi AmigaOS 4.1, MorphOS e AROS. Lasciando perdere gli ultimi due, che in fondo cercano soltanto di replicare il feeling dei sistemi originali su macchine più moderne, vale sicuramente la pena concentrare la propria attenzione sugli utenti del primo. AmigaOS 4.1 è l'unico ad avere la benedizione del "nome", funziona esclusivamente su vecchi sistemi Amiga dotati di scheda acceleratrice con processore PowerPC, o in alternativa su sistemi "next gen" basati sulla stessa serie di CPU che, per la loro particolarità e per le ristrettissime dimensioni della nicchia in cui operano, costano uno sproposito e offrono prestazioni oggettivamente misere. Per questo motivo a volte li vedi mostrare con orgoglio dei vecchi Amiga 1200 completamente snaturati in enormi case big-tower dotati di periferiche bizzarre, led e lucine colorate, fili che entrano ed escono da tutte le parti, scatole di legno aggiuntive e così via: ci manca solo la gabbietta per il canarino appesa al lato destro del case, e poi c'è tutto. Oppure ti parlano di quanto sia bello e futuribile poter "finalmente" usare Firefox (in fase di port, dieci anni dopo) sulla loro scheda madre che viaggia meno di un netbook ma costa il doppio, o di quanto sarà meraviglioso farlo sul futuro X1000 (un sistema che loro definiscono "next gen", dal costo superiore ai 2000 euro che però viaggia come il netbook di cui sopra). E guai a replicare con argomentazioni razionali: quello per AmigaOS è amore e come tale non si discute. Se non altro evitano il SuperPippone™ limitandosi a una reazione stizzita.

...e voi, che retrocomputeristi siete?

REPLAY

A cura di: Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@sprea.it)

Moltissimi giochi usciti nella prima metà degli anni '90 su PC non sono assolutamente compatibili con i più moderni sistemi operativi. DosBox risolve il problema, ma come usarlo senza impazzire dietro a decine di comandi testuali? Il focus di oggi vi da alcuni buoni consigli in proposito. Le recensioni sono dedicate a due grandi classici che hanno gettato le basi di una delle più grandi saghe della storia del videogioco. Buona lettura!

DOSSHELL, IL FRONTEND DEFINITIVO PER DOSBOX

Chi ha cominciato a giocare con il PC fin dalla prima metà degli anni '90, sottoponendosi alla trafila 286, 386 e 486 (magari non possedendoli necessariamente tutti e tre) prima di approdare ai processori Pentium, non potrà non avere nel cuore una lunga serie di titoli che potevano essere lanciati esclusivamente in ambiente DOS. Sia come sia la quasi totalità di questi grandi classici non vuole saperne di funzionare impiegando i moderni sistemi operativi, né tanto meno il prompt di comandi disponibile su Windows 7 o Vista.
Il problema può essere risolto agevolmente impiegando DOSBox, che emula fedelmente un PC Intel x86 consentendoci di lanciare pressoché ogni applicazione (non solo quindi giochi) pensata per MS-DOS o PC-DOS.
Purtroppo questo potente software è tutt'altro che semplice da utilizzare: richiede una serie di passaggi non intuitivi per creare un Hard Disk virtuale dove depositare i game che desideriamo lanciare, oltre alla conoscenza di una certa quantità di comandi necessari per spostarsi da una directory all'altra e lanciare i programmi prescelti.
DOSShell (www.loonies.narod.ru/dosshell.htm) entra in gioco proprio per consentirci, senza troppo sbattimento, di destreggiarci tra le molte opzioni di DOSBox in pochi minuti, creando delle autentiche playlist comprensive di tutti i nostri titoli preferiti, che potremo avviare grazie a un unico, semplice click di mouse.
Una volta installata l'applicazione ci verrà richiesto di associarla alla directory dove abbiamo posizionato il software di riferimento, a cui il frontend va ovviamente accoppiato.
Compiuta questa prima, semplice, operazione, non dovremo fare altro, agendo sul menu edit e selezionando l'opzione new entry, che inserire i vari percorsi che conducono alle cartelle dove conserviamo i game che desideriamo lanciare. Potremo definirli con il nome che preferiamo, e addirittura inserire delle icone personalizzabili che possano identificare i vari prodotti immediatamente, grazie a un rapido colpo d'occhio.
In pochi minuti ci troveremo davanti, proprio nella schermata principale di DOSShell, un ampio elenco di giochi: per lanciarne uno basterà semplicemente clickare due volte sul simbolo corrispondente. A configurare il formato video e soprattutto audio di ogni singolo titolo penserà l'applicazione in automatico: a noi non resterà altra incombenza se non quella di giocare.

Si tratta insomma di un ottimo frontend, utile soprattutto per il giocatore occasionale: i più esperti infatti non rinunceranno al piacere di sfruttare appieno tutte le potenzialità di DOSBox interagendo direttamente in ambiente DOS. Ma per chi vuole solo gustarsi un vecchio classico e non ha molte conoscenze né tempo da perdere, questo software è l'ideale, grazie alle sua grandi doti di immediatezza e semplicità.

Warcraft: Orcs and Humans

Software House: **Blizzard**
Sistema: **PC in ambiente DOS**
Emulatore: **DOSBox**
Anno: **1994**

Il mito della saga targata Blizzard, che si è evoluta negli anni fino ad arrivare a World of Warcraft, inizia esattamente qui, nel 1994. Warcraft: Orcs and Humans è il capostipite, uno strategico in tempo reale in cui possiamo decidere, esattamente come accadrà nel capitolo successivo, se porci alla guida delle forze umane o di quelle "orchesche".
La struttura di gioco è la stessa poi ripresa nel secondo e terzo capitolo della saga: tramite alcune unità di raccolta e costruzione possiamo creare e potenziare le nostre città e i nostri eserciti, che poi dovremo impiegare con una certa rapidità e perizia tattica per fronteggiare e sconfiggere le fazioni rivali. Di fatto ognuno dei due schieramenti può contare su un certo numero di milizie, che trovano perfetto corrispettivo tra le truppe avversarie: a differenza di quello che accadrà quindi nei seguiti, non esistono reali variazioni tattiche legate alla scelta di uno o dell'altro raggruppamento. Seppur siano già presenti quasi tutti gli elementi che contribuiranno a far grande il marchio, questo RTS alla lunga risulta abbastanza noioso, a causa del limitato numero di unità e mezzi, e della ripetitività delle dinamiche di gioco. Tutti difetti che la Blizzard seppe correggere egregiamente l'anno successivo, con il seguito diretto.

Warcraft 2: Tides of Darkness

Software House: **Blizzard**
Sistema: **PC in ambiente DOS**
Emulatore: **DOSBox**
Anno: **1995**

Come detto, Warcraft alla lunga si rivelò un po' ripetitivo. Il secondo capitolo della saga, Warcraft 2, uscito dopo appena un anno, introduceva invece massicce novità che contribuivano a migliorare, e di molto, la varietà e la longevità del gioco. Alla struttura di base identica e al medesimo plot narrativo, si accompagnava una grafica decisamente migliorata, sia nella definizione che nei colori, nonché un gran numero di unità aggiuntive. Tanti mezzi in più, differenziati a seconda della fazione per poteri e capacità, in grado di modificare l'approccio tattico delle nostre campagne. In particolare scegliere l'Alleanza significava avere meno forza d'urto, ma maggiori capacità difensive e di recupero, grazie soprattutto agli incantesimi ad hoc dei Paladini e dei Maghi; al contrario, preferire l'Orda garantiva un miglior impatto offensivo, amplificato soprattutto dalla sete di sangue degli Ogre-Magi, e qualche problema in più nel gestire le perdite e i danni subiti. Interessante anche la comparsa delle figure degli eroi, personaggi più potenti delle milizie canoniche, in grado, se accortamente impiegati, di capovolgere le sorti di una battaglia. Tutti i difetti del capostipite trovano risoluzione in questo seguito che, ancora oggi a distanza di 17 anni, è in grado di garantire intense sessioni ludiche: assolutamente da non perdere.

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Quando una parola è poco e due son troppe si dovrebbe semplicemente dirne una e mezza. Tipo "Non vole..." oppure "Hai Ragio...". Non so se funziona, ma l'effetto è assicurato.

Euforosi di mezza Italia ed euforose che stanno nell'altra metà, rieccoci al nostro angolo di facezie belle e buone. Questo mese ho un bel po' di cose da dirvi riguardo al materiale da pubblicare che mi rimane poco tempo per i frizzi e i lazzi. E se cercate altre consonanti per fare rima, sappiate che dopo Frizzi e Lazzi la parola che inizia per C è mio marchio registrato da almeno 20 anni. L'ho registrata ben prima di NiKazzi, per capirci. Ecco, appena ti distrai un secondo è già finito lo spazio. Vabbuò, lasciamo parlare le immagini allora. Al mese prossimo e buona Euforia Paradossa a tutti!

VOGLIA DI CALDO E DI UNO SPUNTINO

La pagina dell'euforia di questo mese si chiude con due topomodelle scelte piuttosto a caso dal calderone di immagini a disposizione. Ma un filo conduttore c'è, e non riguarda soltanto la prorompente disponibilità di dossi e cunette di cui le nostre due amiche sono fornite. Il tema del mese è "Voglio che torni il caldo, per tutti gli dei minori, maggiori e pure per quelli di altri credo pagani!". Che non se ne può più, davvero. Ecco allora una splendida bikini girl e una ancora più seducente assaggiatrice di hot dog!

IL COSPLAY NON AVRÀ MAI FINE, AHINOI.

Cerco sempre di evitare alcuni argomenti triti e ritriti per evitare di cadere nella noia, arcinemica dell'Euforia fin dai tempi di Adamo ed Eva. Che, per inciso, doveva essere piuttosto euforosa, visto quello che ha combinato. Torniamo a noi: purtroppo ci sono alcuni argomenti che generano Euforia Paradossa come la mitologica macchina del moto perpetuo. Tu ci provi a evitarli, ma questi ti sbattono in faccia tutta la loro carica euforitica e bam! eccoli di nuovo sulle nostre pagine. Il caso del Cosplay è uno tra i tanti. Questo mese ho selezionato per voi un paio di fotoscatti decisamente adatti alla nostra rubrica. Come altro potremmo definire la splendida Skeleton (per la serie "La morte ti fa bella") o l'altrettanto euforoso Teenage Mutan Ninja Dog? Sperando che il mese prossimo i fan del trucco e del punto-croce si diano una calmata salutiamo i nostri amici truccati e passiamo avanti...

IL PERCHÉ DI TANTA RABBIA

Questa immagine svela uno dei segreti meglio nascosti degli ultimi 80 anni di fumetti, cartoni, televisione e film d'azione. Nel dettaglio, questa splendida scultura toglie il velo (o meglio, il triplo velo) sulle reali motivazioni della rabbia incontrollabile di Hulk e del suo alterego Bruce Banner. Pensavate che la cosa fosse legata ai raggi gamma? Sbagliavate. Ricordando i fumetti di Peter David credevate di sapere che tutto si collega alle violenze subite da Bruce dal padre in giovane età? Nemmeno per sogno. Il vero motivo di tutta quella dirompente forza furiosa è... beh, mi sembra molto chiaro! Dopotutto provate voi ad andare in bagno e avere solo La Padania di una settimana prima come lettura. Perché è questo il perché di tanta rabbia, che avete capito...

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it

PROSOPOPEA - 29 FEBBRAIO 2012
[Cosa manca alla tecnologia attuale?]

Prendete il vostro orologio, fermatelo e fate una foto alle frontiere tecnologico-ludiche attuali, in tutte le possibili forme. Sensori di posizione e movimento assortiti, schermi tattili, tutto quello che vi pare.
Ora proiettatevi alla prossima generazione.
Cosa ci trovate? Cosa ci volete trovare? Tirando le debite somme, quali di queste tecnologie è diventata necessaria? Butto lì a caso: muoversi è proprio così desiderabile rispetto all'attitudine del giocatore medio? Costruitevi la domanda come vi pare. Il senso è: cosa manca alla tecnologia attuale? Che oggetto deve essere la macchina da gioco del prossimo futuro?

Massimo Svanoni

HOMO LOBOLUDENS (BENVENUTO)

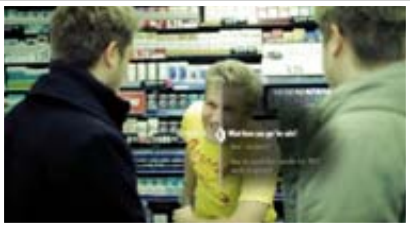
Ciao Xam, eccomi a puntualizzare qualche cosina, per non dire che vi rompo un po' le scatole.
Allo Xam: la foto che hai in testa alla rubrica della posta ti fa molto nerd, perché non provi a metterne una un po' più glam? Tipo travestito da Gene Simmons? (i Kiss sono ancora glam? NdXam)
A Leonardo Renzi: capisco che ultimamente la fai da padrone nella TGM Mail, si capisce che sei un ragazzo con una certa cultura e usi un linguaggio abbastanza articolato e complesso e in questi tempi in cui le trasmissioni tv più viste sono Il grande Fratello e L'isola dei famosi, la cosa non può che farti onore e farmi piacere...
Però secondo me dovresti scrivere usando un linguaggio di più facile comprensione, alla portata di tutti, anche perché il target della rivista è molto eterogeneo e il non capire quello che si legge porta a chiudere la rubrica della posta e a passare ad altro. (la mia lancia va a difesa del buon Leo. Non è facile imparare a scrivere semplice: il periodo articolato è un vezzo tentatore che sa essere molto seducente ndXam) (soprattutto per me che lo devo correggere... maledetti! NdTMB)
Detto questo, passo ad altro.
Oggi mi sono reso conto che far funzionare un gioco su un PC è cosa abbastanza semplice, tanto semplice da rendere l'utilizzatore medio una sorta di homo loboludens (lobotizzato-ludens).
Io (come molti altri della mia età) vengo dalla vecchia scuola DOS, epoca in cui il solo installare una scheda audio comportava avere una discreta conoscenza delle materia informatica prima che di quella ludica. Probabilmente è grazie ai videogame che oggi riesco a risolvere molteplici problemi informatici abbastanza agevolmente.
È anche grazie a questo che mi flagello alla continua ricerca di aggiornamenti di driver, bios, e tecnologie esoteriche, solo per avere un paio di frame in più, e compiacermi di questo davanti allo specchio, pensando di avere fatto qualcosa di cui sono fiero (solo gli smanettoni possono capire questo stato d'animo).
Dove voglio arrivare con questa mia riflessione, anzi, da dove viene questa mia riflessione (mi piacerebbe coinvolgere anche il corpulento Adso da Melk, tanto questa è materia sua)?
In questo momento ho appena finito di allestire e disallestire una gaming night organizzata da una nota casa produttrice di hard disk, alla quale hanno partecipato 3 campioni russi dei quali non ricordo i nomi (uno mi sembra Dmitry "HAPPY") di StarCraft II. Per un disguido che non sto qui a dirvi, occorreva copiare la cartella di installazione sui client che erano pronti per essere utilizzati. Sinceramente ero un po' intimorito di questa mastodontica presenza, credendo di avere di fronte chissà quali genietti del PC; invece, con mia grande sorpresa, uno di loro pretendeva di collegare il suo portatile direttamente ai client usando un cavo di rete non incrociato. Quando gli ho fatto presente la cosa, dicendogli che comunque i PC erano collegati tramite uno switch gigabit e che non era possibile collegare 2 PC senza un cavo cross, mi ha guardato con aria di sufficienza, e con arroganza ha esclamato:
- "SURE?"
(da adesso traduco simultaneamente)
- "certo!", rispondo,
e lui:
- "no perché i computer collegati con un solo cavo trasferiscono i dati più velocemente..."
Vabbè, magari si sbaglia, o magari in Russia hanno altri standard di rete. Comunque, per farla breve, non sono riusciti in tre a mettere una cartella in condivisione e neanche a settare un microfono. Non riuscivano a capire la differenza tra una rete locale e una WAN (si meravigliavano della velocità di trasferimento dati da un PC all'altro, credendo che fosse la velocità della connessione internet).
Tutta la sera ho pensato a questa cosa: a vederli giocare facevano spavento, ma è possibile che l'utenza gaming di nuova generazione sia di così bassa conoscenza informatica? Era tempo che non avevo confronti con ragazzi così giovani (16, 17 anni), e ne sono rimasto amaramente deluso. Credevo di trovare dei "TARALLUCCI" evoluti e invece tutto finiva lì, in quei 10 gigabyte di gioco installato, per il resto incapaci totali (loboludens).
Io ero, sono e sarò sempre un uomo ludens, ma almeno uno straccio di conoscenza (come quelli della mia generazione) ce l'ho! Se questa è la nuova generazione Ludens, per favore, fateli giocare a campana o a nascondino, almeno fanno movimento.
Xam, Adso, voi che avete sotto tiro questo tipo di utenza, è solo un caso o effettivamente le nuove leve sono solamente meri utilizzatori di "games" e null'altro?
Cordiali saluti,

Taralluccio

Figura curiosa, quella dell'homo loboludens. Non ho una statistica sotto mano, né cartacea, né diretta. Men-

DAJE A SKYRIM

Il sempreverde gioco del tiro allo Skyrim non sembra voler cessare (del resto i ragazzi di Bethesda possono sghignazzarci sopra in allegria, pensando ai risultati al botteghino). Questo è il turno di una manciata di volenterosi che hanno trasposto le meccaniche del quinto capitolo della saga The Elder Scrolls nella vita di tutti i giorni. Vi ho linkato il primo capitolo, ma troveremo facilmente anche il secondo.



tinyurl.com/skyrim2012

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

TGM BAZAR:
forum.tgmonline.it/forumdisplay.php?263-TGM-Bazar (oppure tinyurl.com/tgmbazar) non si arrende mai. Chi osava metterlo in discussione?

TGM MAIL:
Mi avete dato modo di mantenere l'impegno del mese scorso. Bravi guaglioni. Continuate cliccando www.tgmonline.it/contact, selezionando TGM Mail o, attraverso la solita xam@sprea.it con subject [TGM Mail].

IL BLOG:
La nostra applicazione (apps.facebook.com/thegamesmachine/) è quanto di più tecnologicamente avanzato si sia mai visto su Facebook ma www.tgmonline.it/ è il posto giusto per sbirciare l'elenco dei contenuti. Lo sappiamo che siete curiosoni...

LA REDA:
La redazione è tutto un borbottio da quando è attivo l'indirizzo redazione@tgmonline.it.

SE QUESTA È LA NUOVA GENERAZIONE LUDENS, PER FAVORE, FATELI GIOCARE A CAMPANA O A NASCONDINO, ALMENO FANNO MOVIMENTO.
TARALLUCCIO

[DEUS EX] SONO IL CAPO DELLA SICUREZZA DI UNA MEGACORPORAZIONE MULTIMILIONARIA, GIUSTO? E ALLORA PERCHÉ DEVO INFILTRARMI IN UN EDIFICIO PIENO DI TERRORISTI CON SOLI DIECI PROIETTILI PER IL FUCILE D'ASSALTO E NESSUNA ARMA BIANCA, TRANNE LE CYBER BRACCIA CHE CONSUMANO PURE ENERGIA?
AZATOTH

tre finisco di sghignazzare per quel che hai scritto, ti dico che i PC player un attimo seri che conosco di persona sono tutt'altro che incapaci e anzi nascono come smanettoni (ciao, Chornholio). Di converso, i consolari che non provengono da quell'esperienza sono tutt'altro che "sgamati". Questo a grandi linee. Poi aggiungerò che, di recente, provando a far girare The Dark Mod e Dear Esther sul mio PC, mi sono imbattuto in una serie di magagne che, ok, ho risolto, ma mi hanno un po' scocciato.
Mi sarò imborghesito?

DEUS EX, TE VOJO BBBENE

Odio e amore, divertimento e noia, yin e yang. La sequenza introduttiva è interessante, anche se avrei voluto passare molto più tempo con Megan, ma pazienza.
Alla fine del tutorial iniziano sia la prima missione che le prime domande: sono il capo della sicurezza di una megacorporazione multimilionaria, giusto? E allora perché devo infiltrarmi in un edificio pieno di terroristi con soli dieci proiettili per il fucile d'assalto e nessuna arma bianca, tranne le cyber braccia che consumano pure energia?
Tra l'altro ricomincio pure la missione perché ho cannato l'obiettivo secondario, ma alla fine ce la faccio e posso esplorare Detroit. Qui il gioco inizia ad acchiapparmi, sia per le missioni secondarie molto interessanti, che per l'impianto sociale che rende i dialoghi davvero intriganti. Purtroppo qualche sadico smorza il mio interesse costringendomi di nuovo a esplorare due compounds di seguito, tra l'altro pure noiosi, perché non hanno nessun carisma: fortuna che dopo lo scontro col boss (abbastanza brutto) si può esplorare Hengsha e il gioco riprende di nuovo interesse. Tanto per cambiare alla fine si ritorna ad infiltrarsi in un mega edificio (una cosa mai fatta fino ad adesso), che stranamente non annoia forse perché si può anche parlare con qualche personaggio, anziché nascondersi o ammazzare tutti.
Alla fine inizia il viaggio verso Montreal e qua il gioco s'impegna seriamente per farsi disinstallare, dato che m'appioppa subito un ennesimo super mega compound (basta, abbiate pietà!). Grazie a qualche divinità ignota, quando il mio interesse è sceso sotto zero, la trama se ne esce con un colpo di scena (parzialmente spezzato dallo scontro inutile col solito boss rompiscatole) talmente bello che mi rende ottimista e mi lascia a bocca aperta.
Stavolta le cose vanno davvero per il verso giusto e le sezioni successive danno maggior spazio ai dialoghi e alle esplorazioni cittadine, senza contare che i complessi successivi sono pure divertenti anche se un po' lunghi. In compenso i finali mi commuovono e mi fanno riflettere parecchio, coinvolgendomi emotivamente come non mi capitava da molto tempo.
Certo, la trama ha qualche buchetto, però non è nulla di grave, anche se avrei voluto che avessero approfondito qualche personaggio interessante. Alla fine si tratta di un gioco molto valido, ma che rispetto al primo Deus Ex soffre per la mancanza di locazioni e nemici più vari. Chissà, forse un giorno lo rigiocherò, ma per il momento mi farò una settimana bianca a Skyrim (dicono che là l'accoglienza sia molto calorosa).
Azatoth

Da come eri partito, mi attendevo un finale molto più acido.
Buona vacanza, dunque. E attento alle slavine di drago ;)

UNA PICCOLA PREMESSA

Mi concedo una piccola premessa. Sono un giocatore professionista di Serious Sam HD e, per la precisione, sono entrato nella top 10 tra i migliori al mondo. Questo per dire che le critiche/supposizioni che vi porterò vengono da una persona molto informata a riguardo.
Dopo questa misera premessa, vorrei sottolineare alcuni aspetti di un gioco uscito nel Novembre 2011 inoltrato: Serious Sam 3 BFE, attesissimo da mesi (anche dal sottoscritto) e precisamente preordinato nel Giugno, dalla piattaforma Steam.
Vorrei iniziare parlando della campagna in coop/survival single o multi che sia. Che dire, emozionante e divertentissima fin dal principio, modelli e texture studiate nei dettagli, per una giocabilità ottimale per qualsiasi tipo di player, ma, ahimè, un gioco fin troppo sopravvalutato.
Nel numero di Febbraio, avete parlato maggiormente della campagna, citando non così spesso il multiplayer. Il punto, però, è un altro. Per chi come me, è abituato alla giocabilità richiesta in Serious Sam HD, capisce subito che BFE è stato fatto per gente low skilled o comunque non pratica nel campo di Serious Sam. Notare i vari e notevoli potenziamenti attribuiti alle armi, per permettere a gente casual o no, di fraggare facilmente nemici, senza troppe abilità nel campo. Apro una parentesi riguardante la competitività, visto che è un argomento trascurato da una decina d'anni a questa parte. La gente, gioca sempre meno a giochi competitivi, nei quali non si gioca tanto per fare, ma si pensa alla vittoria, sudando (nel vero senso della parola) e impegnandosi duramente. Purtroppo il concetto di "sfida" non si può associare a titoli come Call Of Duty o Battlefield 3, o ad altri dove la GRAFICA e la TRAMA vengono prima di tutto (non fraintendetemi, il divertimento è alla base di tutto. Onestamente a volte mi capita di giocare a qualche CoD e il divertimento è assicurato). Quei dettagli non sono affatto necessari per la costruzione e la realizzazione di un buon gioco competitivo, che piace

AVVERTENZE D'USO

Indovinate chi c'è? Le avvertenze!

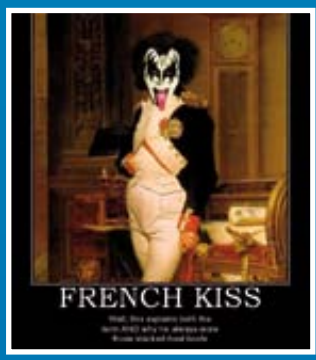
ADSO
Si sussurra sia corpulento.

COMPOUND
Sinonimo di "Pietà!", secondo Azatoth.

DEARESTHER
Narrazione e avventura? Si può, con il motore di Half-Life 2.

GABENEWELL
Con questo mese lancio l'avvertenza che c'entra 'na fava. Si parte con Gabe Newell.

KISS
Inviatemi le vostre migliori foto agghindati da Kiss. La più meritevole andrà a sostituire la mia.



LOBOLUDENS
Come coniano neologismi i nostri lettori nessuno mai.

SEITROPPOVECCHIOPER
In genere succede allo Xam me medesimo.

TARALLUCCIO
È tornato!

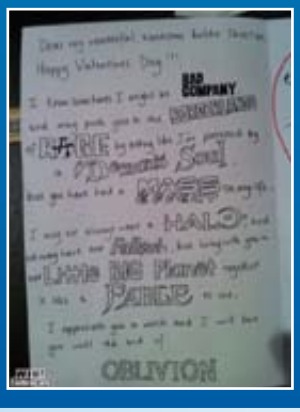
THEDARKMOD
Nostalgici della vecchia e impegnativa saga di Thief? Eccola rispuntare con il motore di DooM 3.

VECCHIASCUOLADOS
Vero e proprio life coach per ogni nerd che si rispetti.

XAM
O Max, che dir si voglia.

SAN VALENTINO E GG!

San Valentino l'avete già festeggiato ma questa "valentina" da Failblog è un WIN talmente clamoroso da meritare di essere riutilizzato almeno una volta.
Io ve lo butto qui. Se l'anno prossimo non avete idee...



alla gente che ha voglia di impegnarsi per vincere.
Questo per concludere il discorso delle armi potenziate in Sam 3; se non lo fossero, la gente butterebbe il gioco nel cestino, come di consueto per tutti i giochi tosti, che richiedono una soglia alta di abilità. La colpa non è certo di Croteam, casa produttrice che ha la mia stima per aver prodotto un capolavoro, che tiene testa a titoli più giocati (ma non per forza maggiormente competitivi) come Quake, Unreal Tournament, ecc...
Al giorno d'oggi se si vuole campare con la creazione di un gioco, lo si deve fare seguendo una serie di requisiti, che gli Arena, fortunatamente, non hanno. Di seguito ve ne cito alcuni presenti nei vari titoli DICE e Activision: grafica realistica, o per lo meno fatta per gente che vuole giocare seguendo standard reali; trama, che secondo alcuni è essenziale per lo svolgimento di un buon gioco; armi potenziate al 100 %, tali che si fragga soltanto al pensiero di uccidere un nemico.
Tornando a SS3, vorrei soffermarmi sul Serious Engine 3.5: sfruttato male, pesante, ma con l'opportunità di creare mappe a proprio piacimento, da giocare nella Moddable Version, come nell'HD. Non vorrei soffermarmi troppo sul multiplayer (anche se dovrei), ma secondo me 4 mappe, tra cui 2 in particolare (Shotty Trouble e Little Trouble), sono remake dei vecchi capitoli Serious Sam e risultano fin troppo piccole per un deathmatch con 16 persone (aggiungiamoci anche la presenza di pochi server, non particolarmente longevi).
Comunque è un gioco che diverte, anche se nettamente inferiore al precedente titolo uscito nell'Aprile 2010. Queste sono opinioni personali, poi, come ho già detto, il divertimento è alla base di tutto, e se non c'è quello, si può lasciar stare.
E qua mi fermo :P
Saluti,

Omar "Frank" Haidara

Cos'è questo? Il mese delle mail che partono critiche e finiscono per sciogliersi nel miele?

LE CUFFIE ISOLANO I RUMORI ESTERNI, L'ESTERNO CESSA DI ESISTERE. LO STACCO AVVIENE, ORA. SONO UNO DEI 32 CHE CORRE, SI APPOSTA, SPARA E CONQUISTA. NON SONO NEMMENO PIÙ GABRIELE MA XEVIOUS1974 LIVELLO 31, TENENTE.
GABRIELE

UN'ALTRA GIORNATA LAVORATIVA, UGUALE A TUTTE LE ALTRE UNA MATTINA COME TANTE ALTRE.

In tutte le giornate con turno lavorativo pomeridiano, gestisco l'altra attività di mattina.
Ma oggi mi lascio cogliere dalla pigrizia, almeno mezz'oretta.
Fuori, la neve attutisce i rumori, solo la gatta è in casa con me, rannicchiata nella propria cuccetta.
Figli a scuola e moglie in palestra.
Controllo la posta, poco lavoro, purtroppo. Guardo l'orologio: sono le 8:40.
Una mezz'oretta, dai.
Carico Battlefield. La gatta si stiracchia, la mia cagnetta è invece fuori che raspa nella neve. Tutto è tranquillo.
Scelgo una mappa conquista, la più veloce. Mmmh, sì, Porto di Arica mi piace, è una bella mappa.
Ping accettabile. 31/32 gli slot, speriamo ci sia veramente quel posticino. Sì! Carica! Entro.
Sono sulla soglia di un'altra dimensione.
Lo stacco è troppo forte per non notarlo. Dalla solitudine silenziosa del mio studio passo alla chiassosa battaglia nel computer.
Scelgo il Kit Assalto e sono dentro.
A distanza gli altri 31 stanno combattendo. Li vedo passare. Sono ancora fermo, sono ancora nel mio studio. Sono ancora spettatore.
Nell'arco di pochi minuti sono passato da una realtà a un'altra. Come se avessi aperto una porta di una stanza e trovassi, invece del bagno, un party festoso. Il mio Io proietta la sua immagine nel monitor ma si ferma sul vetro, su un piano bidimensionale. Ma come le mani agiscono su tastiera e mouse passo oltre.
Tutto ciò che circonda il mio corpo fisico non esiste più, viene sostituito da case diroccate, autoblindo che sparano e compagni che mi chiedono tacitamente supporto. In mano mi ritrovo un M16 e la mappa mi segnala cosa devo fare. Le cuffie isolano i rumori esterni, l'esterno cessa di esistere. Lo stacco avviene, ora.
Sono uno dei 32 che corre, si apposta, spara e conquista.
Non sono nemmeno più Gabriele ma Xevious1974 livello 31, Tenente.
"Ehi Xevious, non sei un po' troppo vecchio per questo gioco? Ahahaha"
"Un po' sì, Gionji :P"
Forse ti riferisci al fatto che ho i riflessi più lenti rispetto a 20 anni fa. Forse hai ragione. In effetti non riesco a mantenere un alto livello di adrenalina per molto tempo.
E proprio per questo non gioco più a Unreal Tournament ma a Battlefield.
È vero, chi è veloce riesce ad accumulare un alto numero di kills, io mi accontento di far vincere la squadra, cercando di morire poche volte, ma soprattutto do un peso maggiore alla tattica.
Per fare questo si deve conoscere la mappa e adattarsi al tipo di gioco dei propri compagni.
Proviamo a posizionarci trasversalmente rispetto alla trincea ipotetica, trovando un punto di osservazione vasto con due lati che mi coprono.
Ben accucciato e fermo, il vecchio Xevious accumula punti e, più importante di tutto, segnala gli avversari ai propri compagni.
Sì, ci sono momenti in cui è meglio non uccidere, ma farlo fare.
Se venissi individuato finirei male in breve tempo. Aiutare è l'opzione migliore, del resto è un gioco di squadra. I compagni si sono intestarditi a sfondare una posizione?
Bene, vado dalla parte opposta, mi apposto su un fianco e comincio a segnalare e tirare in testa, oppure mi equipaggio da Medico e mantengo in vita tutti senza, quasi, pensare a imbracciare il fucile.
E poi, Gionji, un headshot in corsa da distanza dà soddisfazione ma... ti ho seguito per un bel pezzo della mappa senza farmi vedere e ho aspettato il momento giusto. Mi sono quindi posizionato improvvisamente davanti a te, in modo che potessi vedermi, inerme perché stavi ricaricando, per poi piantarti il mio coltellaccio nel tuo petto virtuale (l'orgoglio reale è un premio che si ottiene solo alla mia età, con l'esperienza, con la pazienza. :P)
Soddisfazione. La giornata inizia bene. La mezz'ora è terminata e se non sto attento ne terminano due.
Stacco. Ritorno nell'altro mondo.
Xevious1974 lascia M16 e Gabriele riprende mouse e tastiera. Continuerei se potessi. Questo stacco è più difficile.
Rientrare nel proprio corpo significa lottare contro la propria volontà.
Mi sento bene, è stata una bella partita, mi riempe, mi accontento. So che ritornerà, prima o dopo.
Chiudo.
La gatta è sempre accucciata. Sono le 9:30, tutto tace.
Qualche decina di minuti e ho vissuto una fantastica avventura. La cagnetta sarà congelata?
No, è lì che salta. Lei è rimasta nel cortile mentre io ho fatto un viaggio. Nessuno se ne è accorto. Io sì. Ricontrollo la posta e inizio a rispondere alle mail. Nelle mie orecchie sento ancora le detonazioni, il mio corpo mi dice che devo appostarmi rannicchiato.
Inizio un'altra giornata lavorativa, uguale a tutte le altre.

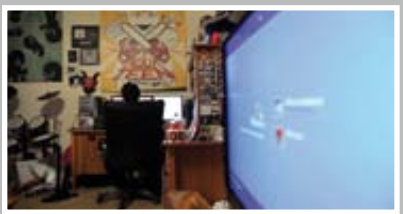
Gabriele

Rompo il ritmo narrativo (e la pace del denouement) solo per dirti che è sempre e davvero un piacere.
Mi è sembrato necessario.

AU REVOIR

Mi rendo conto di aver scritto un paio di annotazioni che suonano come finali, in questa TGM Mail. Non fateci più di tanto caso: di finale c'è giusto la mia voglia di pernottamento.

INDIE GAME: IL FILM



Dedicato a tutti voi, che mi chiedete da 10 anni come fare a portare la vostra idea sulle macchine da gioco di tutto il mondo...
tinyurl.com/indieg
indiegamethemovie.com

ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

LA STORIA DEL NETGAMING ITALIANO

Il titolo è di un pretenzioso pazzesco, ma è giusto per dargli un tono. In realtà si parla del contributo del sottoscritto alla suddetta storia. Nel bene e nel male si intende, eh.

La storia del pezzo di questo mese comincia con la solita pantomima tra il sottoscritto e il "fratello nella lotta all'incedere inesorabile dell'adipe" ToSo (oddio, basta con 'sta cosa dài; che in realtà ho cominciato perché l'unica volta che ho visto il ToSo "dal vivo" oramai un 6/7 anni fa era ancora snello e mi aveva dato l'impressione di quello che fa le battutine a noi che da sempre combattiamo con il mostro onnivoro che vive nel nostro subconscio, e volevo prendermi una giusta quanto puerile rivincita); il solito teatrino del "sei in ritardo, sono alla canna del gas, quando è che consegni?", ed io a rispondere "non so cosa scrivere, non ho più argomenti, ho parlato di tutto, e poi anche basta", e tutte quelle cose lì con le quali ho indebitamente insozzato questa Fuffa Iniziale nell'ultimo lustro.
Addirittura ho provato con un "è mica il numero di Aprile? Dài che faccio un bel commiato ché poi tutti gridano "nuuuuooOOOOO" (quantomeno nei miei sogni) e poi torniamo a Maggio e diciamo che era tutto uno scherSo (qui ci andrebbe quella faccina lì con i dentoni)". "Giammai", risponde il ToSo, "non posso pensare di leggere un tuo addio, ci rimarrei troppo male, oramai sei parte integrante di TGM e il solo leggere, anche per finta, un tuo commiato mi farebbe sentire troppo male…. Perché invece non ti butti in una nuova Saga? La storia di Come Tutto è Cominciato. La storia di te e di NGI". E qui un po' mi blocco e rispondo "naaaahh". Il ToSo pensa di avere toccato qualche nervo scoperto, qualche questione non risolta che ancora mi attanaglia (e che gli ha fatto esordire anche con un "mi piacerebbe vederti per una birra, tu parli ed io ascolto", cosa che sarebbe sempre gradita anche se il ToSo non sa che non sarò certo io quello che andrà dalle sue parti, nel caso :D), visto che tutto sommato quello che sa il mondo, o meglio Quel mondo che ruota(va) attorno a NGI e al netgaming italico, è che a un certo punto e abbastanza repentinamente io da NGI me ne sono andato.
In realtà il "naaahhh" stava solo a significare un "non ho voglia di imbarcarmi in un'altra saga ché sono sempre più anziano (voglio dire, giusto mentre sto scrivendo ho appena compiuto i -7 al Secondo Grande Giro di Boa, e sono tanti!) e faccia fatica a ricordare e poi, per dirla tutta, ho sempre pensato che questa Storia sarebbe stata l'Ultima Cartuccia, la novella con la quale avrei concluso questo mio viaggio con TGM e i sui lettori, e non ultimo, qualcosa da utilizzare arrivati davvero a tappo della mia seppur limitata creatività (un po' come il post sul Ferramenta che ho sempre lì in caldo sul mio blog, da usarsi in periodi di magra e che non ho mai postato perché il blog, come quello di molti altri, se ne è andato a ramengo tutto da solo e me ne sono lentamente dimenticato).
Quindi cominciamo, e non sto quanto durerà, ma l'impressione è che sarà una cosa lunghetta, altro che Saga Coreana per dire. Ma la verità è solo una: "chi lo sa? Io di certo no".
La Storia del Netgaming Italiano non può non passare dalla storia della nascita di NGI (che ai tempi stava per NetGamers Italia e, giusto per chiarire una volta per tutte, nella mia testa è sempre suonato come "enne-gi-i" e non certo "en-gi-ai" visto che, diamine, di un'azienda italiana si trattava) che anche se non fu il primo attore ad apparire sulla scena nazionale – credo che fossimo quantomeno i secondi o i terzi, parlando di società senza contare le associazioni no profit – è innegabile che sia stata la realtà che si è distinta maggiormente, ha realizzato gli eventi più importanti (non me ne si voglia) e, in ultima analisi, è l'unica che ancora esiste come entità, anche se ha cambiato praticamente tutta la pelle e da tempo non si occupa più, quantomeno direttamente, di gaming online.
E parlare di NGI vuol dire raccontare dell'incontro tra due persone completamente diverse sia nel carattere sia nel percorso anche professionale che li aveva portati fino a quel momento: Luca "skyluke" Spada e Luca "Adso da Melk" Cassia.

L'incontro avvenne per motivi "commerciali": il sottoscritto allora si occupava di Product Marketing presso un grande distributore di informatica (inutile citarne il nome, tanto i distributori non li conosce nessuno se non i negozianti), ero a capo della Business Unit sottesa a un famoso marchio di hardware connotato dal logo rappresentato da due sole lettere (giusto per non citare/fare pubblicità) e, durante la notte, in realtà come spesso avviene con il lavoro che svolgo attualmente, un appassionato di Internet fin dai Primi Albori (e prima ancora, dalle BBS). Stiamo parlando, incredibile siore e siori, della seconda metà degli anni '90, un periodo di forte spinta tecnologica nel quale si era passati in pochissimi anni dal "navigare" con i modem analogici a 2.400 baud alle prime connessioni digitali ISDN (di ADSL non se ne parlava ancora). Un periodo dove in edicola si trovano libri o riviste che contenevano l'elenco di tutti i siti esistenti, dove i motori di ricerca era appena agli albori e dove sembrava che avere una buona idea su internet significasse trovare immediatamente persone entusiaste e pronte a finanziarti – quando non a comprarti – per gazilioni di lire (sì, c'erano ancora le lire!).
Proprio per quel mio armeggiare notturno ero giunto a convincere i vertici dell'azienda dove lavoravo non solo a dotarsi di un sito che non fosse la "vetrina o brochure aziendale" tanto in voga a quei tempi, ma a investire parecchi milioni in server e connessione a internet che allora costavano un sacco di soldi.
Il sito in questione (riservato esclusivamente al Trade, agli operatori di settore) fu uno dei primissimi e-commerce in Italia – voglio dire, io ai tempi manco sapevo che si chiamasse "e-commerce" – e il primo a vincere un allora prestigioso premio: la prima edizione del Premio WWW del Sole 24 Ore, come miglior sito di commercio elettronico in Italia.
E tutto 'sto auto-incensamento? Purtroppo ci vuole, non me ne si vorrà; è propedeutico all'incontro con Luca "skyluke" Spada.
Luca Spada era ai tempi un giovane (più giovane del sottoscritto) e intraprendente imprenditore varesino che a soli 19 anni si era inventato il primo provider internet della provincia di Varese, estesosi poi alle vicine province fino a scardinare anche le grandi catte-

drali della provincia di Milano. Skyluke era già "famoso" nel mondo delle BBS con Skylink, interamente dedicata al mondo Amiga e costruita pezzo per pezzo durante gli anni dell'adolescenza fino a portarla a essere una realtà conosciuta oltreconfine. Da sempre interessato al mondo dell'informatica volto alle telecomunicazioni, Luca apre la sua prima vera attività mantenendo il nome della BBS che tante soddisfazioni gli aveva dato durante le scuole superiori cominciando a vendere servizi internet alle grandi e medie aziende, anche se ai tempi titubanti di fronte al solo concetto di e-mail, della zona. La sua bravura e preparazione lo portarono a essere una realtà difficilmente scardinabile da parte dei grandi provider nazionali (voglio dire, dava fastidio persino a Telecom!) che si apprestavano a conquistare commercialmente una delle zone a più alta densità industriale.
Finì che skyluke siglò un accordo con I.Net, ai tempi un potente e importante provider di servizi internet milanese, diventandone socio.
A quel punto partì il suo nuovo attacco: doveva portare via a Telecom i grandi clienti della provincia di Milano, e quello più in vista era una realtà sconosciuta ai più ma che aveva appena vinto un prestigioso premio per il proprio e-commerce e che era dotata di una connessione a internet seconda solo a quella della FIAT.
A rappresentare su internet questa azienda c'era un barbuto omone di nome Luca Cassia.
Luca (Spada) cominciò a telefonare ogni giorno… [continua]

Luca Spada e Luca Cassia sono i fondatori di NGI, dal 1999 la più importante realtà multiplayer italiana.

il punto di RIFERIMENTO per tutti gli APPASSIONATI del mondo PLAYSTATION

Chiedila subito al tuo edicolante!

BACKSTAGE

A cura di: Rikkomba, La Vivente rikkomba@gmail.com

COME RESUSCITARE AERIS SENZA IL CHOCOBO D'ARGENTO

Del perché Shepard in mano ad altri sarebbe Alenko...

Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica intellettuale per videogiocatori impressionabili. L'altro giorno stavo recensendo Final Fantasy XIII-2, quando a un certo punto ho provato un desiderio intenso di cospargermi di benzina, darmi fuoco, gettarmi dalla finestra, rotolare in mezzo a un'autostrada di notte senza luci avvelenate in fiamme e leggere un articolo del Cinese (OK, sono al primo piano, ma il senso era quello).
In quanto uno dei milllemila teenager ad aver scoperto i JRPG grazie a Final Fantasy VII, ho avuto la fortuna di conoscere Square prima che "rovinasse" la mia poesia coi capelli in CG di The Spirits Within. Negli anni d'oro della PSX, Square avrebbe anche potuto fare a meno di Final Fantasy, vantando titoli come Vagrant Story, Einhander o Xenogears. Non ho fatto in tempo ad assentarmi quei 4-5 anni per Torment e Fallout che il danno era stato fatto: fusione con la rivale storica Enix, nomina a CEO di Yoichi "Uno di noi" Wada e cestinamento di qualunque IP che non profumasse esclusivamente di sbobba per ragazzini con le mani sporche di nutella. La Vision di Wada ha avuto il suo manifesto in FFXII, con l'infame retrocessione del protagonista, il trentenne Basch, a favore di Vaan e Penelo, bambinacci dai fisici scolpiti e dai riflettori addomesticati, attrattiva ideale per un pubblico di adolescenti cresciuti a pane e nutella, per l'appunto. Da lì è stata tutta una discesa, culminata nel celeberrimo FFXIV, MMORPG destinato a pensionare gli obsoleti JRPG offline e che ha scardinato per sempre WoW dal cuore di Yoichi "Candido" Wada.
Nella SE del 2012 non c'è più posto per l'originalità di Xenogears o per l'epicità di Final Fantasy Tactics: nel regno di Tetsuya "Nettare di Amore" Nomura, quasi nulla rimane di quella che era la regina dei masterizzatori. Per esperienza personale, conosco bene le poche regole d'oro alla base della gestione Wada (prima regola, dì al tuo capo che è bravissimo; seconda regola, ricorda al tuo capo che è bravissimo), ma, nonostante cotanto management, FFXIII-2 passerà alla storia come la corazzata Potionkin dei JRPG; un blockbuster espulso in fretta e furia al solo scopo di riappacificarsi con chi in FFXIII aveva trovato un buon gioco, ma un debole Final Fantasy. Eppure dare ascolto ai fan non basta. Per gli appassionati l'insulto più grande è stato forse il fatto che per salvarsi da uno scempio manageriale si sia sacrificata la migliore serie di JRPG mai creata: la serie di Chrono, il cui terzo episodio, Chrono Break, era già stato cancellato, e i cui personaggi, intreccio e struttura sono stati cannibalizzati per defibrillare un brand ormai compromesso.
Se FFXIII-2 dovrebbe rappresentare l'eccellenza nei JRPG, viene da chiedersi: cosa ce ne facciamo nel 2012 dei turni, se dopo vent'anni siamo ancora fermi ad attacca-attacca-cura? Cosa ce ne facciamo dei combattimenti casuali, quando popolare un livello non è più un problema per l'hardware? Cosa ce ne facciamo di decine di sidequest come "recupera il pallone galleggiante al di là dello stanzone che chiamiamo valle" quando altri titoli sanno rendere divertente una passeggiata?
Perché spendere lustri a sviluppare mondi da sogno se l'unica libertà è quella di grindare?
Da ciò emerge un certo odio di SE per i consumatori: per SE gli acquirenti modello sono una pratica da sbrigare; gli acquirenti eventuali, un'eventualità da ignorare. Se altri giochi, non esenti da limiti, sanno farci perdere in mondi che chiedono solo di farsi esplorare, FFXIII-2, con le solite, sedicenti 100 ore di gioco, è solamente un'enorme vetrina: sbavare e non toccare, circolate nelle aree apposite e lasciate il livello come l'avete trovato. Nonostante The Spirits Within, si assiste ancora alla chimera del cinema, con una direzione artistica da centomila tonnellate e una giocabilità da una riga: "grinda!". Priva della sofisticazione di Kojima, tenendo alla larga la complessità di Mass Effect, SE è oggi prossima non tanto al Cinema quanto alla Zoologia, spendendosi in mondi da sogno, belli e intoccabili, esattamente come acquari, col solo scopo di dare la caccia a bertucce in gabbia. Il tutto avendo cura di eliminare gli Ashley e i Basch, alienando quei fan della prima ora che oggi, adulti e stipendiati, sarebbero ancora lieti di farsi rapire da mondi fantastici, dove avventurarsi per decine di ore con la scusa di salvare il mondo. Fortunatamente, il condizionale non serve: anche perché, se davvero Wada gioca ancora, gioca a Skyrim.

Nel prossimo numero

il numero di Maggio sarà in edicola il 24 di aprile!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

Rayman Origins

Arriva anche su PC un platform semplicemente sensazionale!

Ridge Racer Unbounded

Namco Bandai prova a ingranare la quinta!

Shogun 2
La Caduta dei Samurai

Nuova linfa vitale per gli appassionati di strategia!

www.gamesvillage.it
Mensile – 3,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicolò Digiuni (impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Paolo Davide Lumia, Massimo Nichini, Massimo Svanoni, Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Digital Media Coordinator:
Massimo Allievi

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.abbonamenti.it/tgmonline oppure **abbonamenti@sprea.it**; puoi anche abbonarti via fax 030-3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì, dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: **www.tgmonline.it/arretrati**
Per informazioni o richieste: **arretrati@tgmonline.it**
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

it's a marimo project!

È QUANDO TI SENTI PICCOLO CHE SAI DI ESSERE DIVENTATO GRANDE.

A volte gli uomini riescono a creare qualcosa più grande di loro. Qualcosa che prima non c'era. È questo che noi intendiamo per innovazione ed è in questo che noi crediamo.
Una visione che ci ha fatto investire nel cambiamento tecnologico sempre e solo con l'obiettivo di migliorare il valore di ogni nostra singola produzione.
È questo pensiero che ci ha fatto acquistare per primi in Italia impianti come la rotativa Heidelberg M600 B24. O che oggi, per primi in Europa, ci ha fatto introdurre 2 rotative da 32 pagine Roto-Offset Komori, 64 pagine-versione duplex, così da poter soddisfare ancora più puntualmente ogni necessità di stampa di bassa, media e alta tiratura.
Se crediamo nell'importanza dell'innovazione, infatti, è perché pensiamo che non ci siano piccole cose di poca importanza.
L'etichetta di una lattina di pomodori pelati, quella di un cibo per gatti o quella di un'acqua minerale, un catalogo o un quotidiano, un magazine o un volantone con le offerte della settimana del supermercato, tutto va pensato in grande.
È come conseguenza di questa visione che i nostri prodotti sono arrivati in 10 paesi nel mondo, che il livello di fidelizzazione dei nostri clienti è al 90% o che il nostro fatturato si è triplicato.
Perché la grandezza è qualcosa che si crea guardando verso l'alto. Mai dall'alto in basso.

AGB

artigrafiche**Boccia**spa

A DIFFERENT IMPRINTING.

ARTI GRAFICHE BOCCIA – SALERNO | ROMA | MILANO | PARIS | LONDON | LAUSANNE

CONTACT:
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno (ITALY)
Tel. +39 089 303311 - Fax +39 089 771017
www.artigraficheboccia.com - info@artigraficheboccia.com

MEN OF WAR ORO include la campagna RED TIDE per la prima volta completamente in italiano

18
www.pegi.info

MEN OF WAR
EDIZIONE ORO

BEST WAY

1C COMPANY

GRANDI BATTAGLIE DELLA II GUERRA MONDIALE

GUIDA UFFICIALE CON TUTTI GLI INDIZI E COMPLETO MANUALE A COLORI

NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI

9'95€

FX INTERACTIVE.COM